Mitt rum med Sketchup

Du får lära dig att skapa ett 3D-rum och inreda det med hjälp av 3D programmet Sketchup som är gratis.



Gå till någon sökmotor på Internet och skriv in SKETCHUP

SKETCHUP

Google-sökning | Jag har tur



SKETCHUP

Sök: webben sidor på sv

Välj Downloads för att hämta hem SKETCHUP och sen installera programmet.

Nätet

Google **SketchUp** - [Översätt den här sidan]
A 3D sketching software for the conceptual phases of design
sketchup.google.com/ - 7k - Cachad - Liknande sidor

Downloads Training

Download Google SketchUp

For Windows XP/Vista & Mac OS X (10.4+)

Sketchup Pro kostar pengar men det finns en gratisversion.

Google SketchUp Pro 7

Download Google Sketchup 7

It's free and downloads in minutes.

Så ta hem programmet och installera det och du kan börja skapa ditt rum i 3D.



sketchup chair

Google-sökning | Jag har tur

Avancerad sökning
Inställningar
Språkverktyg

Sök: ◉ webben ○ sidor på svenska ○ sidor från Sverige

Har du installerat programmet så är det dags att hämta hem lite möbler.
Så skriv in sketchup chair i en sökmotor för att hämta en eller flera stolar.



sketchup chair | Sök

Sök: ◉ webben ○ sidor på svenska ○ sidor från S

Nätet

Tips: Sök endast efter **svenska** resultat. Du kan ställa in sökspråk i Inställningar

Chair - Sökning i Google 3D Warehouse

Chair - Sketchyphysics av FlagFreak. A **chair** to use in your... Hämta till Google S
6 **...** Bygg 3D-modeller med hjälp av Google **SketchUp**. **...**
sketchup.google.com/3dwarehouse/search?tags=**Chair**&start=96&hl=sv&ct=lc - 2

Det finns massor med stolar att välja mellan.

Google 3D Warehouse | chair | Sök | Avancerad sökn

Sök efter: ◉ Modeller ○ Samlingar

Resultat för 3D Warehouse

sorterade efter relevans S



chair
av danny
it's **chair** only
Hämta till Google SketchUp 7





Chair
av Acorn
This is one strange **chair**...
Hämta till Google SketchUp 7





Chair
av Acorn
Wrought iron garden **chair**,...
Hämta till Google SketchUp 7





Chair
av Acorn
This **chair** has a matching 3...
Hämta till Google SketchUp 7



Furniture > Chair

Chair

Bild | 3D-vy



En del möbler kan vara tunga inte bara några hundra kiloBytes(kB)
utan de kan vara på flera megaBytes(mB)¨.

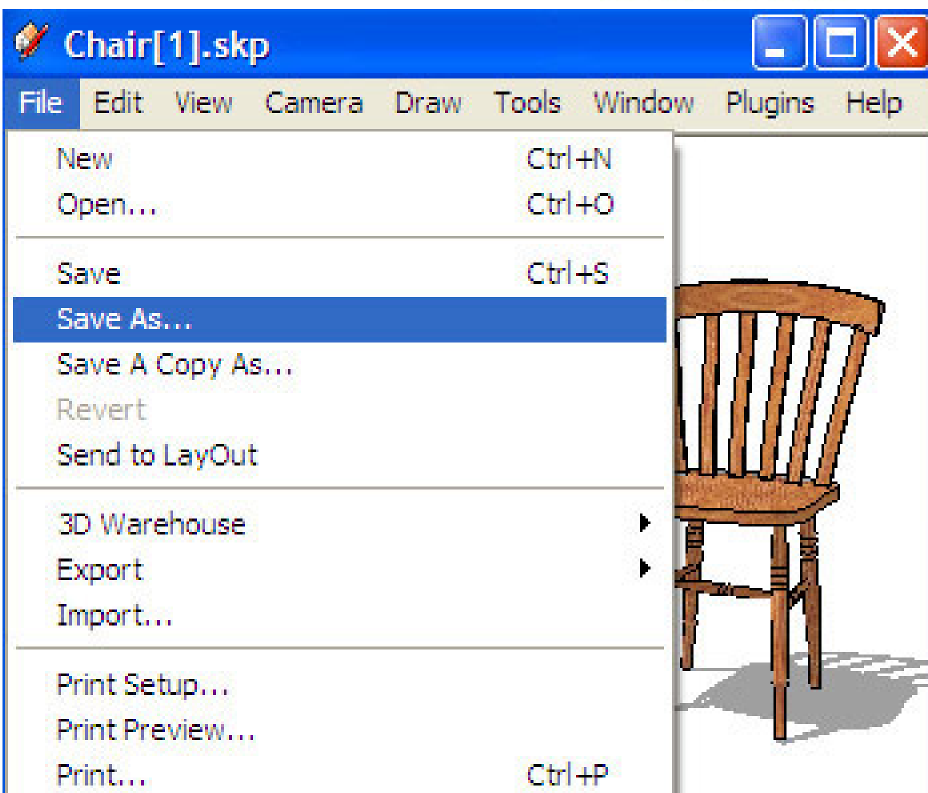
Så se dig lite för när du väljer möbler så inte ditt rum blir en jättestor fil som det kan bli jobbigt för din dator att orka med.

Hämta modellen ▼

Google SketchUp 7 (.skp)	[Hämta 535 kB]
Google SketchUp 6(.skp)	[Hämta 495 kB]
Collada (.zip)	[Hämta 210 kB]



Visa betyg och recensioner



När du bestämt dig för en stol så kan du låta Sketchup visa upp stolen.

Är du nöjd med den så gå till File > Save As
och spara den i en mapp där du tänker skapa ditt rum.

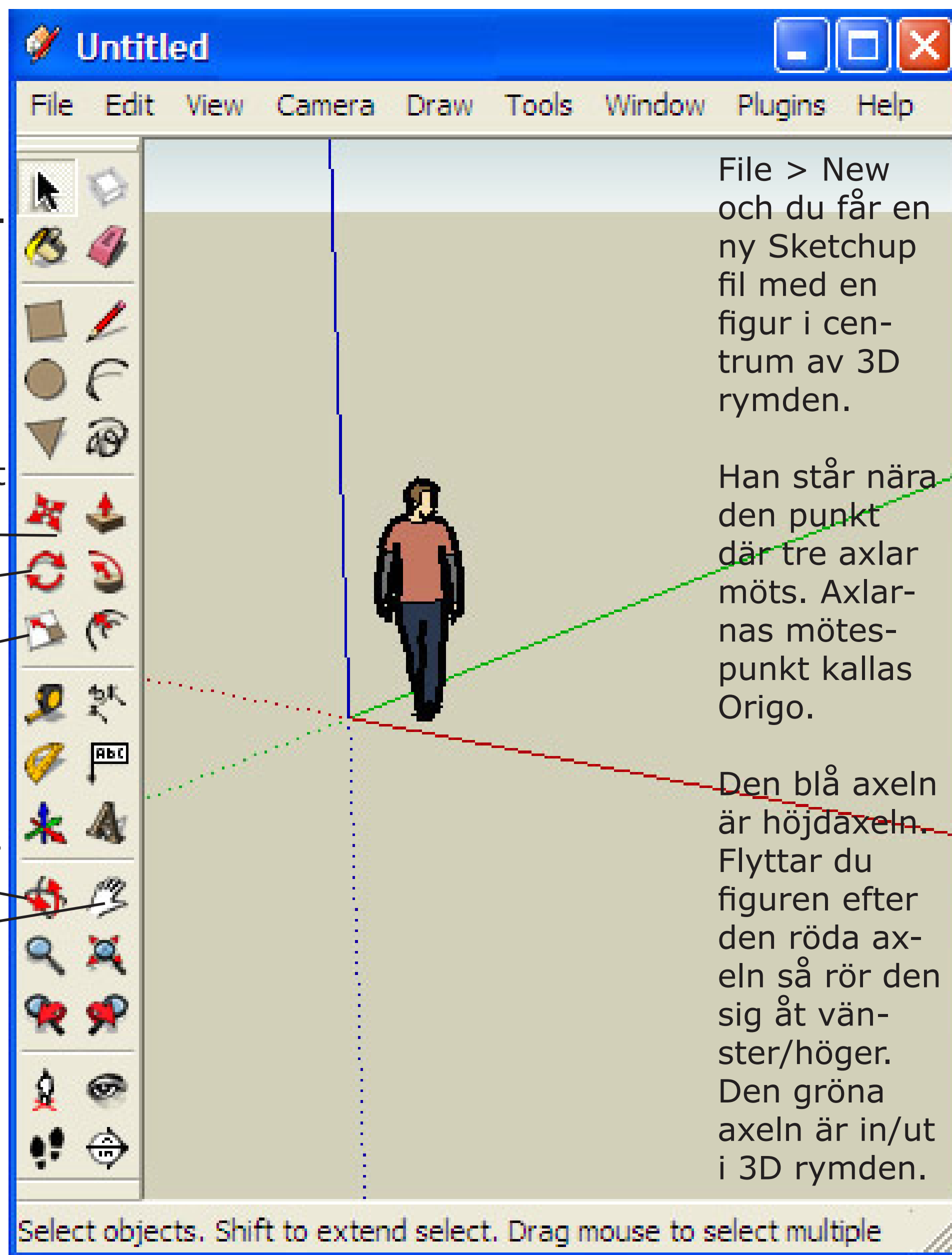
Markörpil för att välja något.

Knappar för att Flytta vad du valt. Rotera och Skala

Knapp för att rotera 3D rymden.

Handen flyttar dig i 3D-rymden.

Förstoringsglasen zoomar.



Testa att välja figuren för att sen flytta den, rotera och skala den.

CTRL+Z ångrar vad du gjort.

Tröttnar du på figuren så markera den och tryck på Delete-tangenten.

Gå till View > Toolbars för att ta fram några menyer du kan behöva.

Det mesta finns på Large Tool Set.

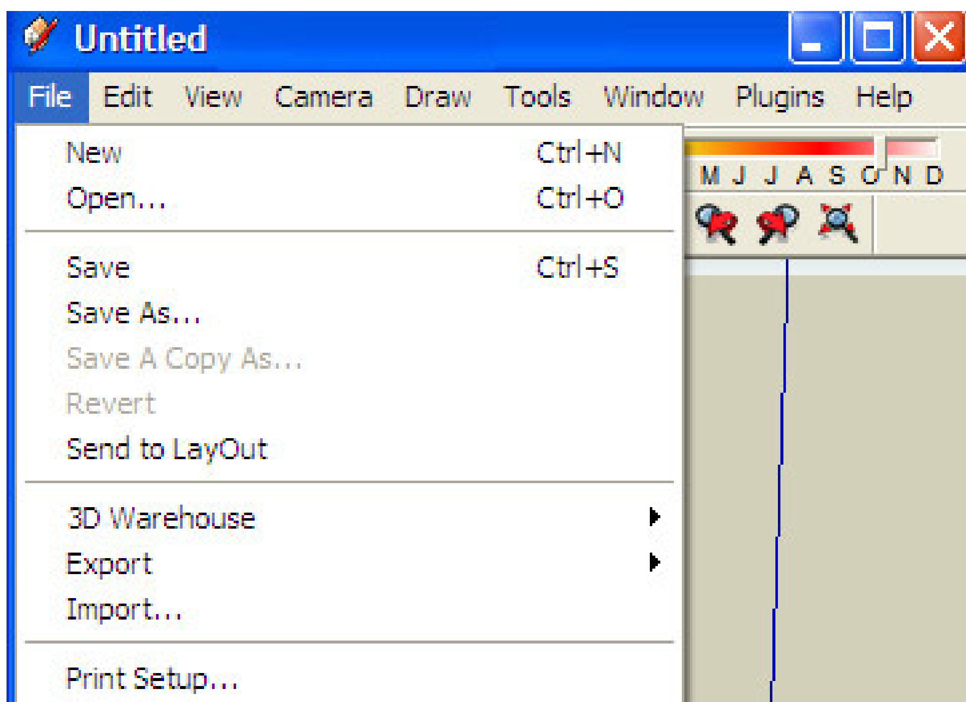
Camera är inte nödvändig eftersom den också finns på Large Tool Set menyn.

Face Style menyns första knapp gör det som finns på scenen transparent. Om något gömt sig kan det vara bra att kunna se igenom det du har på scenen.

Shadows och du kan flytta solen och dess skugga.

Vill du ange var du befinner dig på jorden så kan du gå till Window > Model Info > Custom Location.

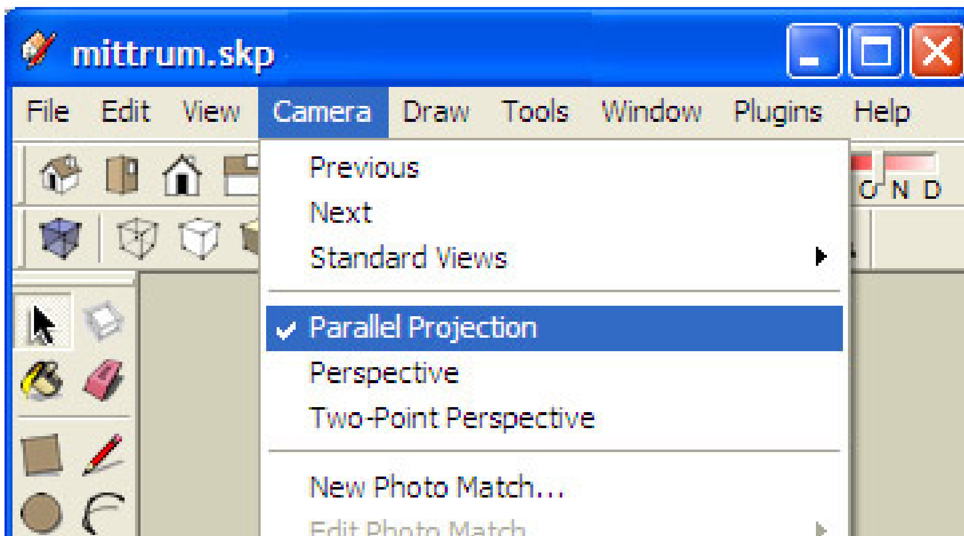
Views menyn har knappar för att se scenen uppifrån(Top) och från olika sidor.



Gå till File > Save eller Save As för att spara filen i en mapp som du tänker använda för att tillverka ditt rum.

Jag döpte filen till mittrum.

Sketchup filer får filnamnet .skp och det skapas också en backup fil med filändelsen .skb



Gå till Camera och markera Parallel Projektion.

När man skapar något i 3D rymden är det enklast att jobba i Parallel Projektion.

När man sen har byggt klart sitt rum och vill göra en bild av det så går man till Camera och markerar Perspective.

Välj Rectangle för att dra upp en horisontell rektangel - rummets golv.

Vill du ha ett kvadratiskt rum så håll ner SHIFT-tangenten när du skapar golvet.

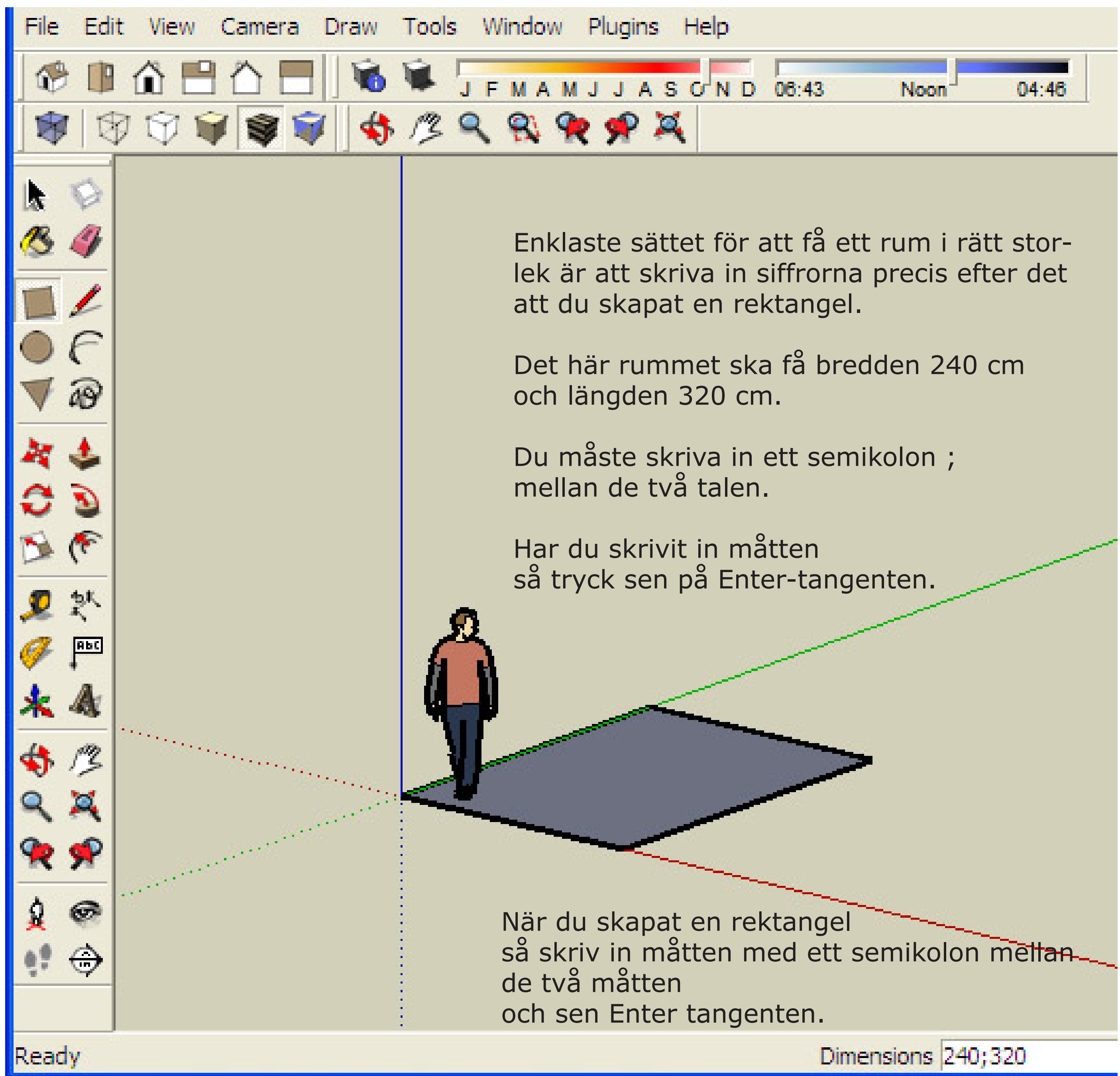
Lite tips!
Föräldrasovrum med plats för barnsäng - 12 kvm

Sovrum för två personer - 10 kvm

Ett minimalt sovrum för en person - 7 kvm

Nere i högra hörnet kan du se rektangelns storlek.

Draw a rectangle from its two opposite corners — Dimensions 262,4cm; 360,7cm



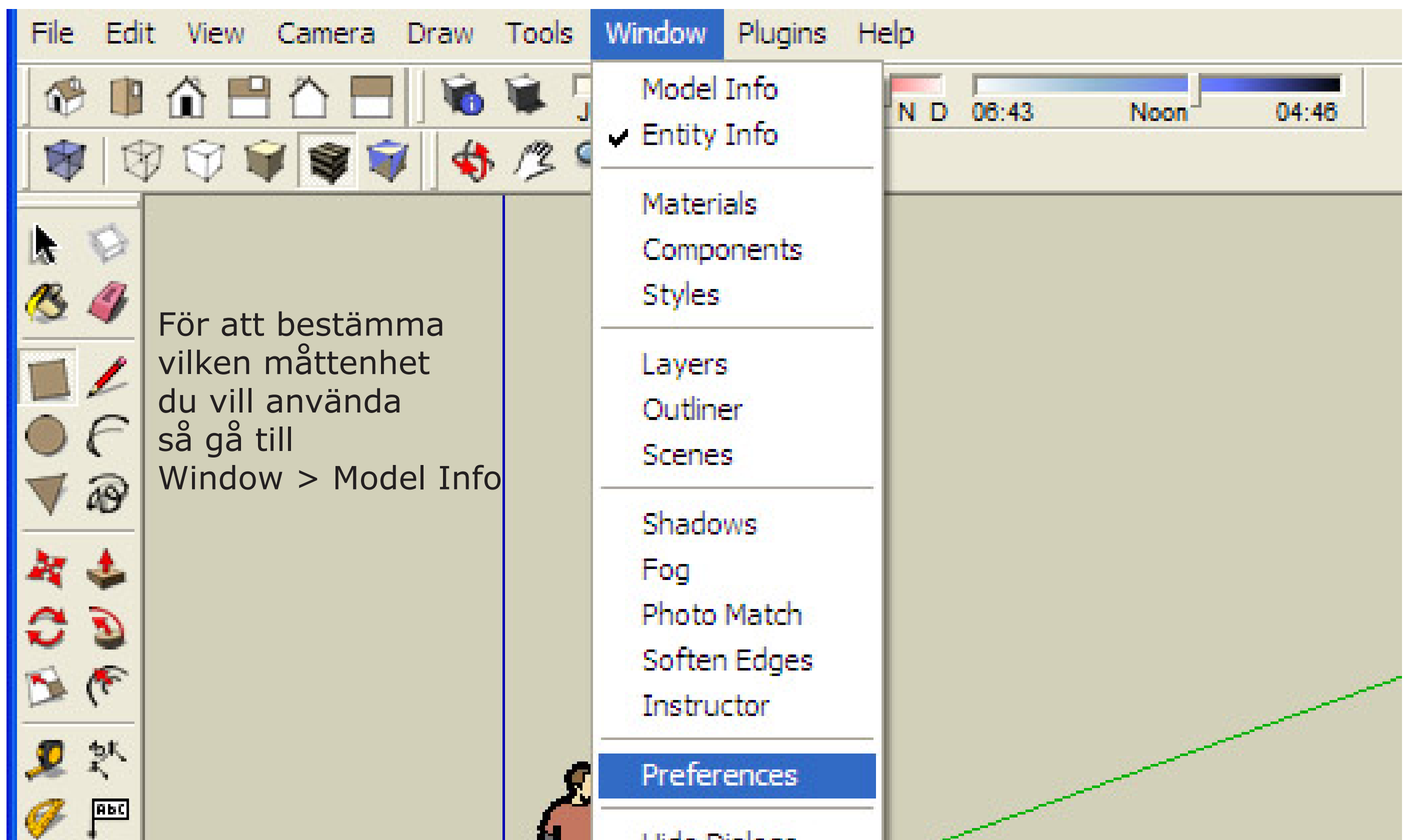
Centimeter kan vara en lämplig måttenhet
när man skapar ett rum.

Millimeter kan ju också vara bra
men det blir lite fler siffror att skriva in!

Meter verkar lite stor
men det går att använda meter också.

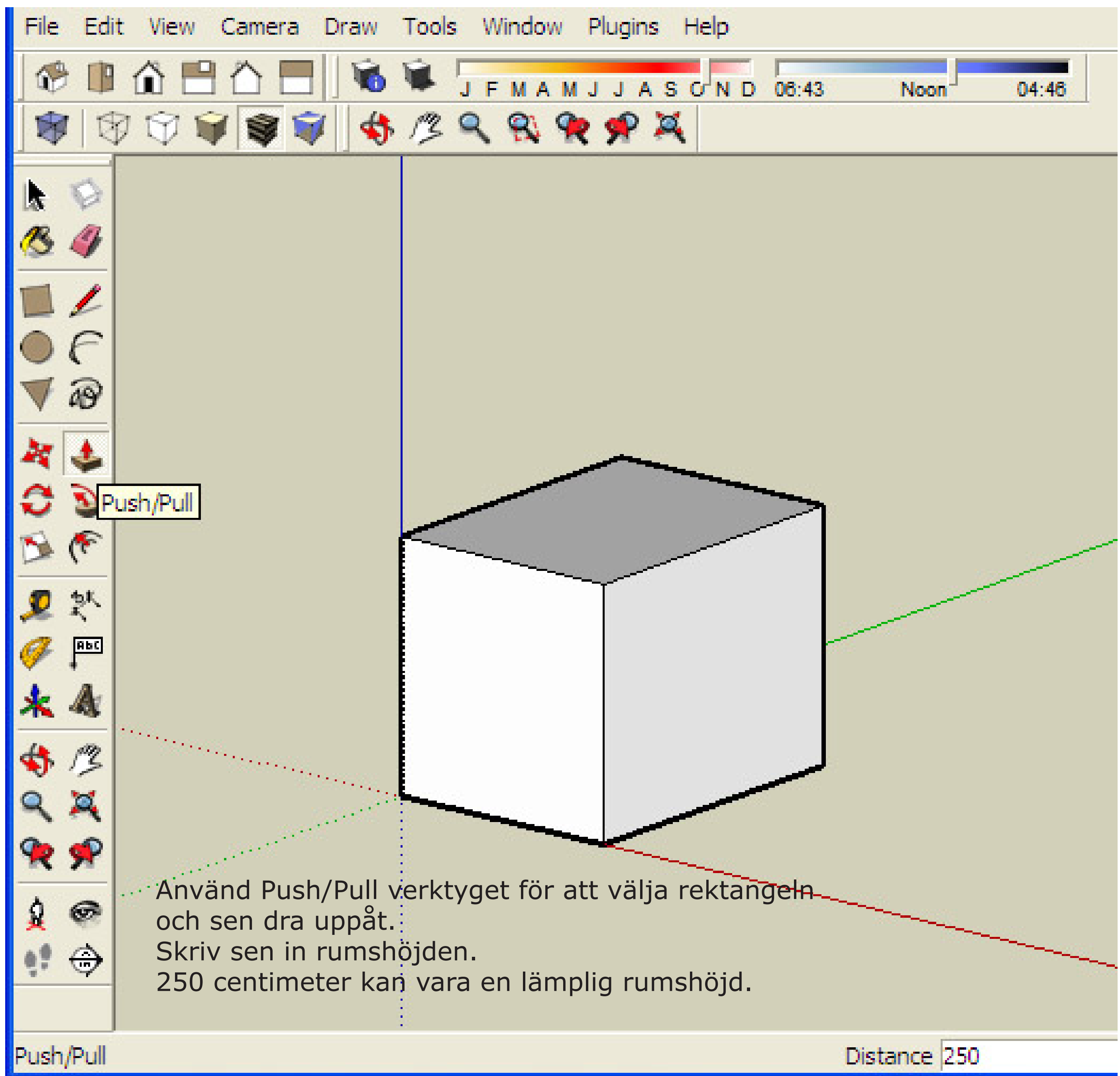
Om man använder meter så får man lov
att använda decimalkomma för att ange att
något tex har bredden 245 cm och längden
345 cm

2,45; 3,45
skapar en rektangel med de måtten i meter.



File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help
J F M A M J J A S O N D 06:43 Noon 04:46
System Preferences
Compatibility
Drawing
Extensions
Files
General
OpenGL
Shortcuts
Template
Drawing Template
Metric Centimeters-3D
Browse...
Feet Inches (Architectural)-2D
Feet Inches (Architectural)-3D
Inches (Woodworking)-2D
Inches (Woodworking)-3D
Metric Centimeters-2D
Metric Centimeters-3D
Metric Meters-2D
Metric Meters-3D
Metric Millimeters-2D
Metric Millimeters-3D

Sen kan du välja måttenhet.
Spara din Sketchup-fil.
Stäng Sketchup.
För att sen öppna filen i Sketchup och förhoppningsvis
ska då Sketchup använda sig av den måttenhet du valt.

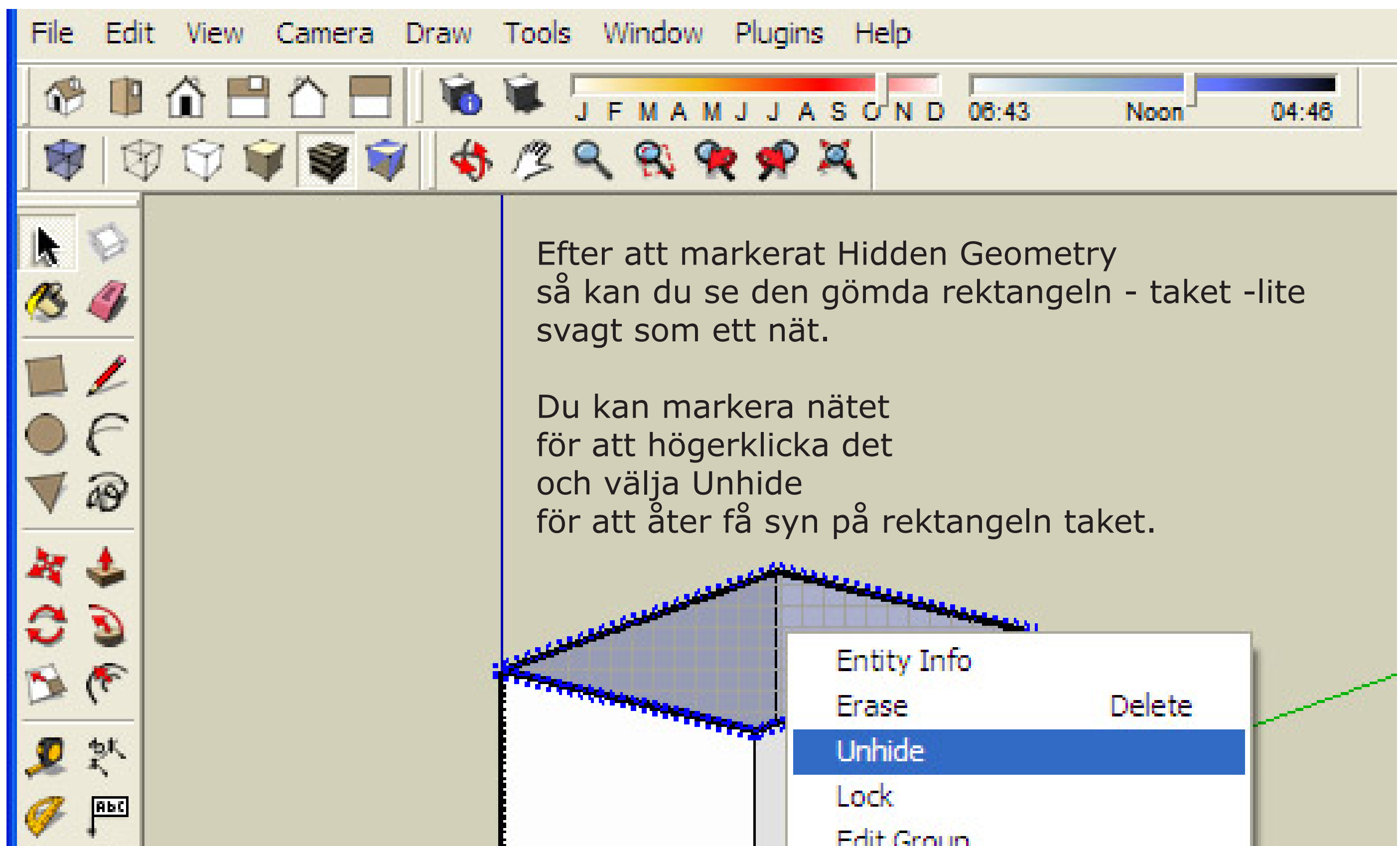

File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help
J F M A M J J A S O N D
06:43
Noon
04:46
Push/Pull
Använd Push/Pull verktyget för att välja rektangeln
och sen dra uppåt.
Skriv sen in rumshöjden.
250 centimeter kan vara en lämplig rumshöjd.
Push/Pull
Distance 250

Använd de den svarta pilen(Select) för att klicka - markera - den översta rektangeln - rumstaket.

Gå sen till Edit > Make Group
och taket kommer att bli en egen grupp

Nu kan du högerklicka på gruppen
för att få fram en meny
pch välja
Hide
så du sen kan se ner i rummet.

För att kunna se något som är gömt
så gå till View och markera Hidden Geometry.

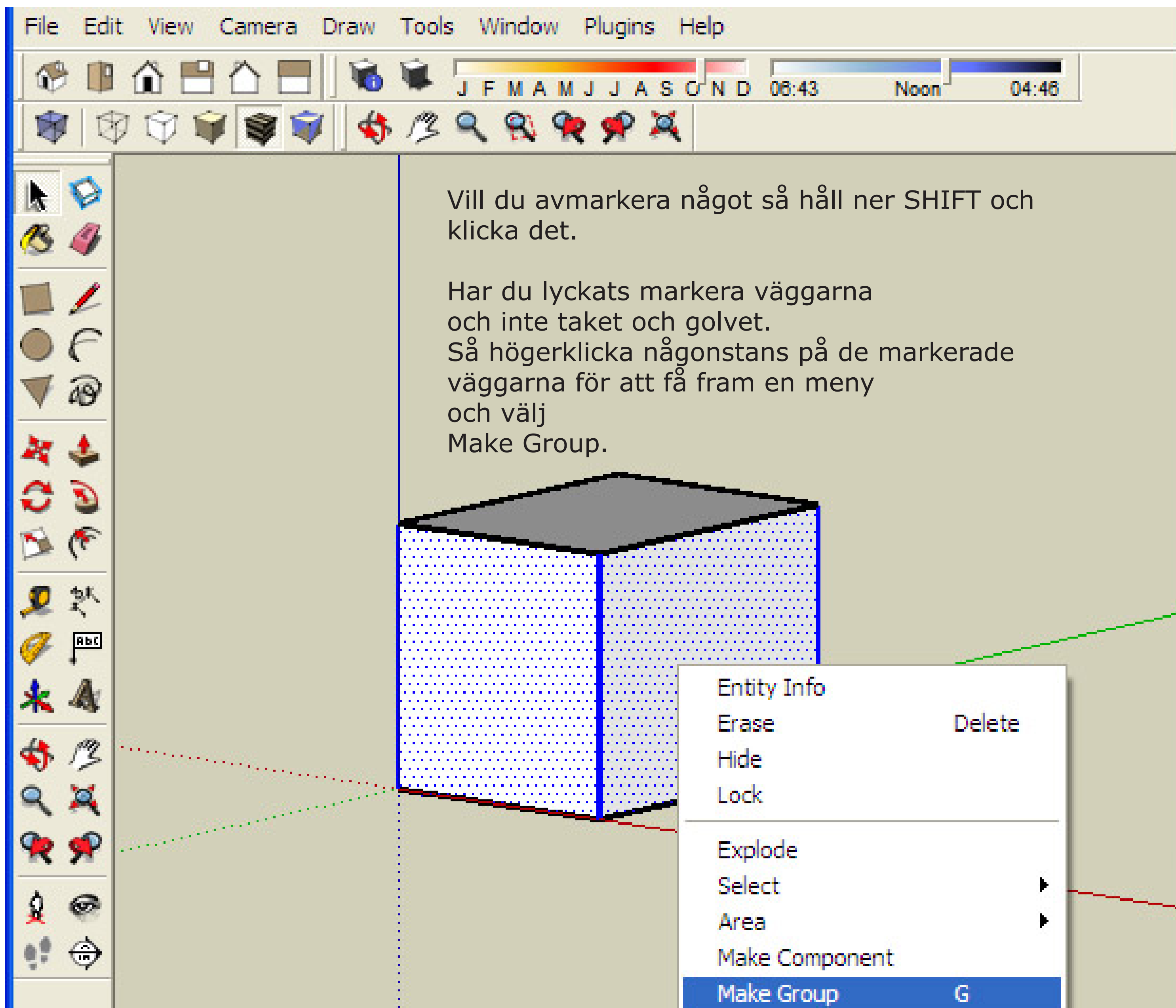


File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help

J F M A M J J A S O N D 06:43 Noon 04:46

Säg att vi också vill gruppera väggarna. Du kan använda den svarta pilen och hålla nere SHIFT-tangenten för att markera en vägg i taget.

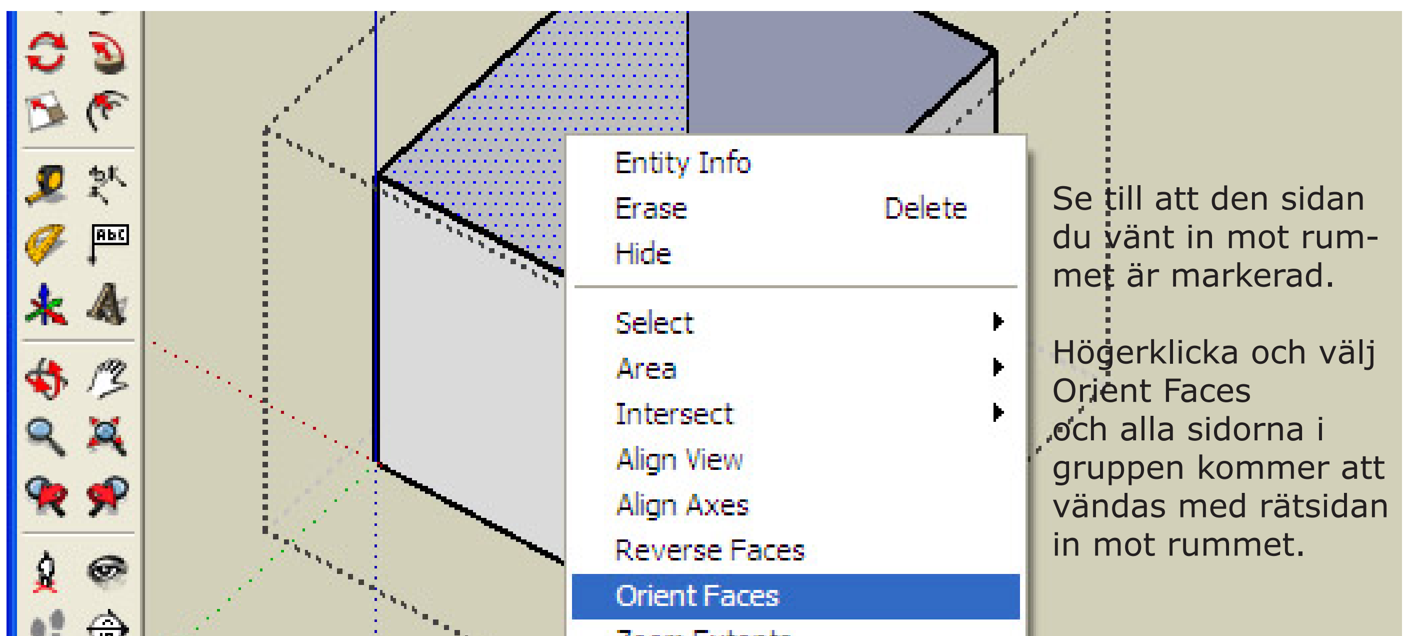
Eller du kan dra upp en rektangel från höger till vänster mellan taket och golvet för att markera alla de fyra väggarna på en gång.
OBS! Figuren inne i rummet kommer också att markeras.


File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help
J F M A M J J A S O N D
06:43 Noon 04:46
Vill du avmarkera något så håll ner SHIFT och
klicka det.
Har du lyckats markera väggarna
och inte taket och golvet.
Så högerklicka någonstans på de markerade
väggarna för att få fram en meny
och välj
Make Group.
Entity Info
Erase Delete
Hide
Lock
Explode
Select
Area
Make Component
Make Group G

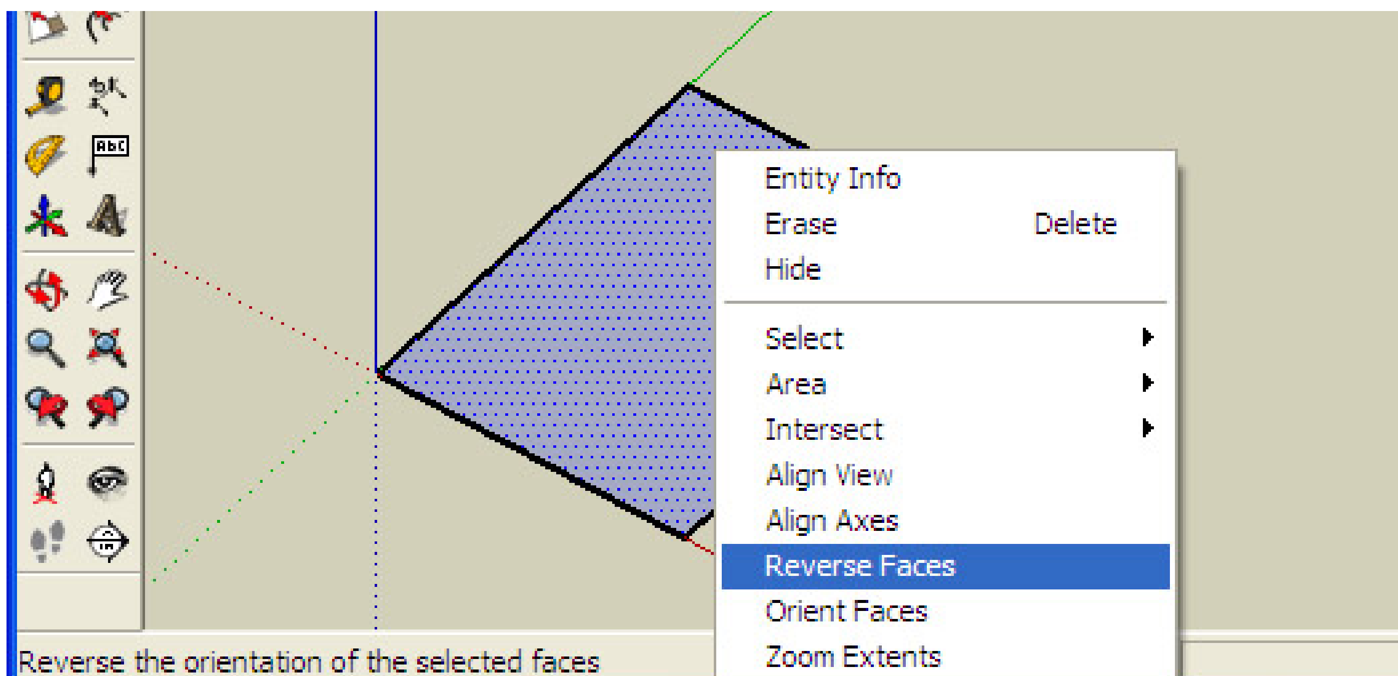
Väggarna befinner sig nu i en grupp. För att kunna redigera en grupp så dubbelklickar du den och kommer in i gruppen. Det som befinner sig utanför gruppen - gråas.
Vill du komma ut ur gruppen så dubbelklickar du utanför gruppen.

Väggarnas rektanglar kallas för Faces. Som du kan se så har de en vit sida och en gråblå sida. Den vita sidan är utsidan.

Markerar du ett Face alltså en rektangel så kan du högerklicka och välja Reverse Faces. Den vita sidan vänder sig sen in mot rummet



OBS! Att vända rektanglarna så att de har rätsidan in mot rummet är inte nödvändigt om du inte ska exportera Sketchup-filen till något annat 3D-program som gör skillnad på sidorna. Det finns program som bara visar rätsidan! Sketchup visar bägge sidorna men gör ändå skillnad på sidorna genom att färga dem vita respektive gråblå.



Göm gruppen med väggarna. Markera golvet och högerklicka
för att välja Reverse Faces
och golvets rätsida - den vita sidan kommer uppåt.

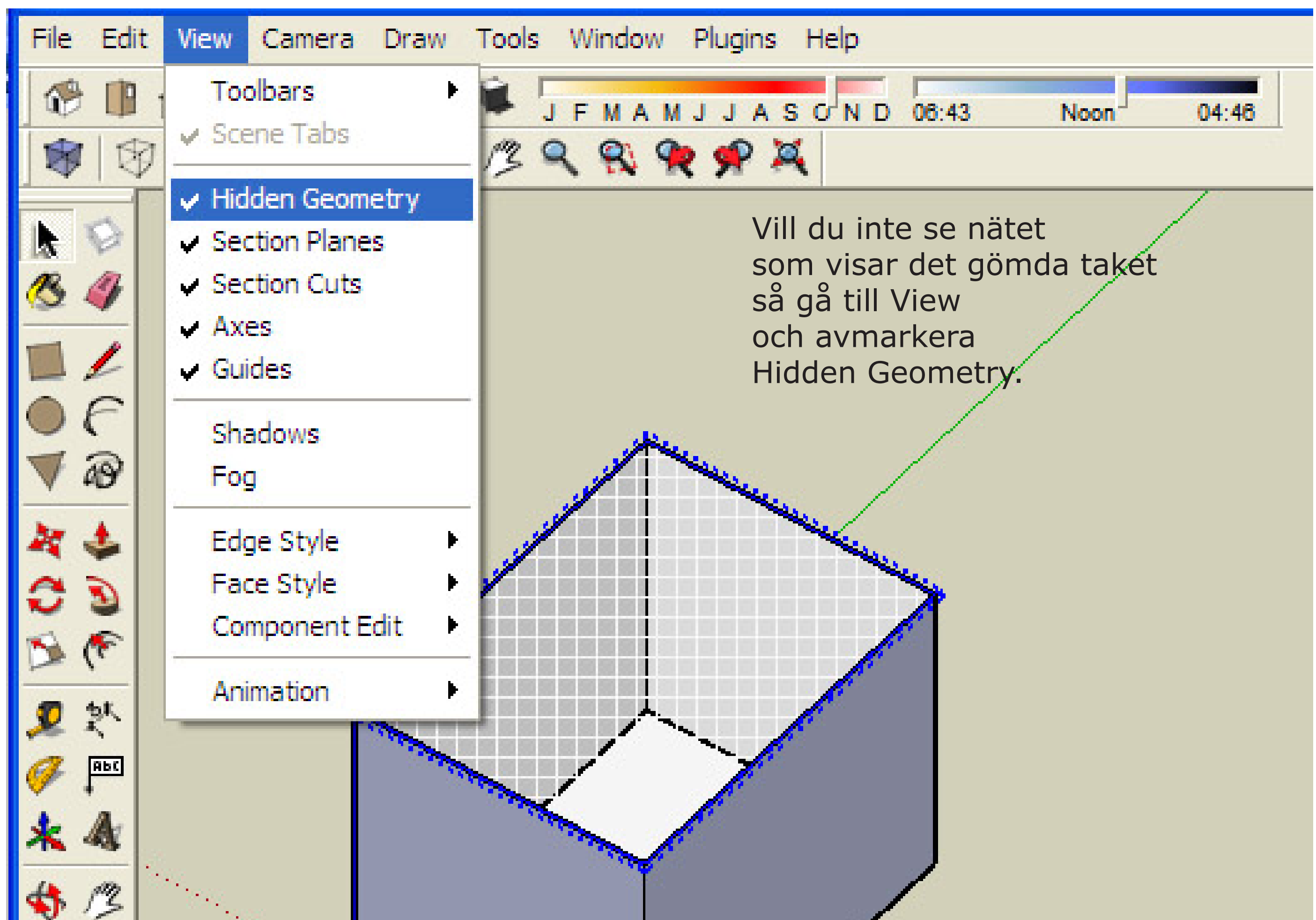
Sen är det dags att göra en grupp av
golvet.
Se till att golvet är markerat
pch gå till
Edit > Make Group

För att få syn på det du gömt så gå till View och markera Hidden Geometry

Det som är gömt visar sig sen som ett nät.

Markera väggarna Högerklicka och välj Unhide

och du får syn på väggarna.


File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help
Toolbars
Scene Tabs
Hidden Geometry
Section Planes
Section Cuts
Axes
Guides
Shadows
Fog
Edge Style
Face Style
Component Edit
Animation
J F M A M J J A S O N D
06:43
Noon
04:46
Vill du inte se nätet
som visar det gömda taket
så gå till View
och avmarkera
Hidden Geometry.

File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help

Dimension

För att sätta ut mått
så finns knappen Dimension.

Klicka i rummets hörnor för att
sätta ut måtten.

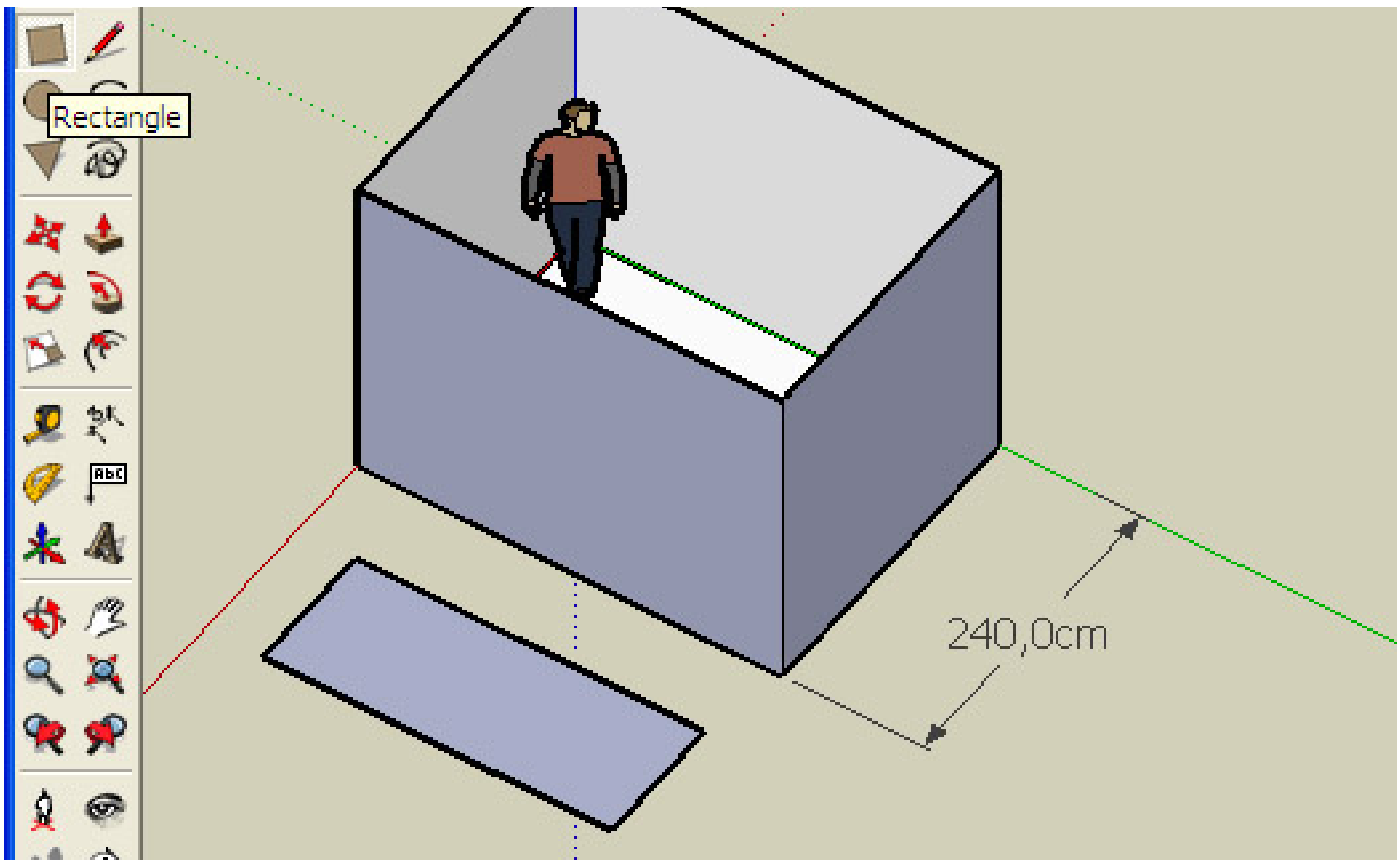
240,0cm

Till vänster
om knappen Dimension
finns knappen Tape Measure
som du kan använda för att mäta
upp saker och ting tillfälligt.

Du får inga måttpilar
men du kan få Guidelines - vill du
få bort dem så går du till Edit >
Delete Guides

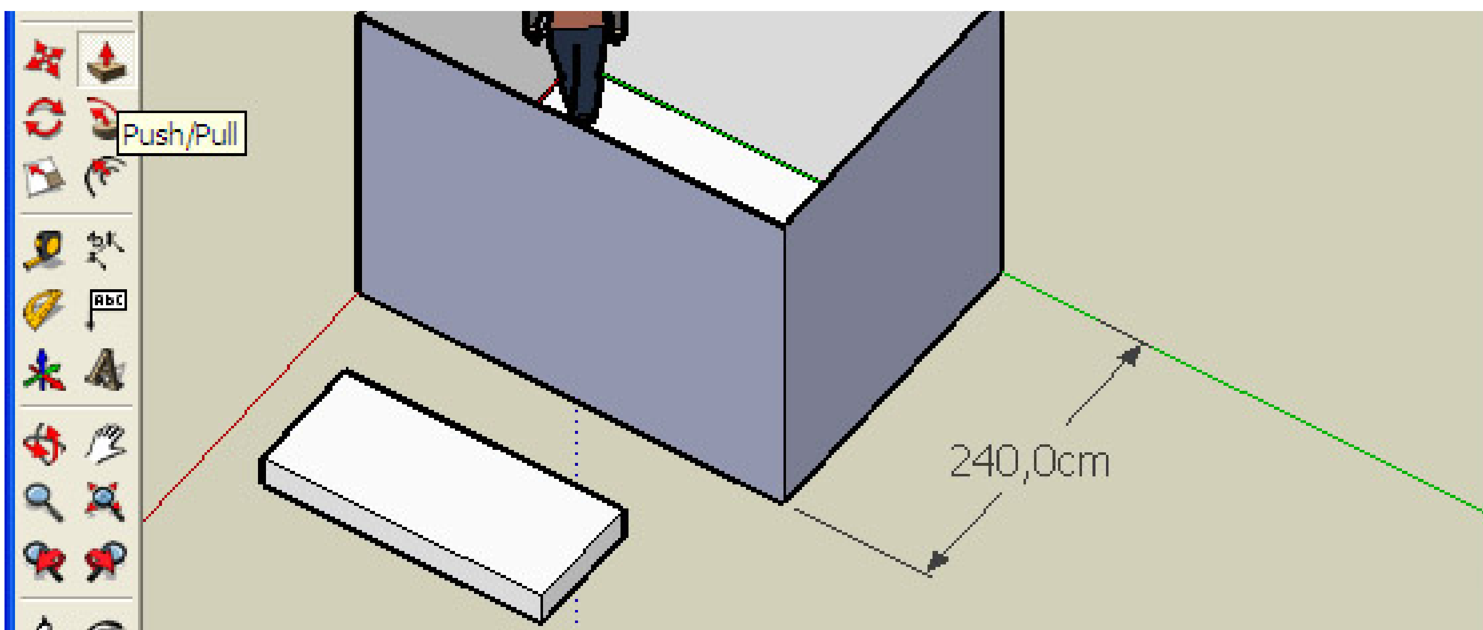
240,0cm

320,0cm



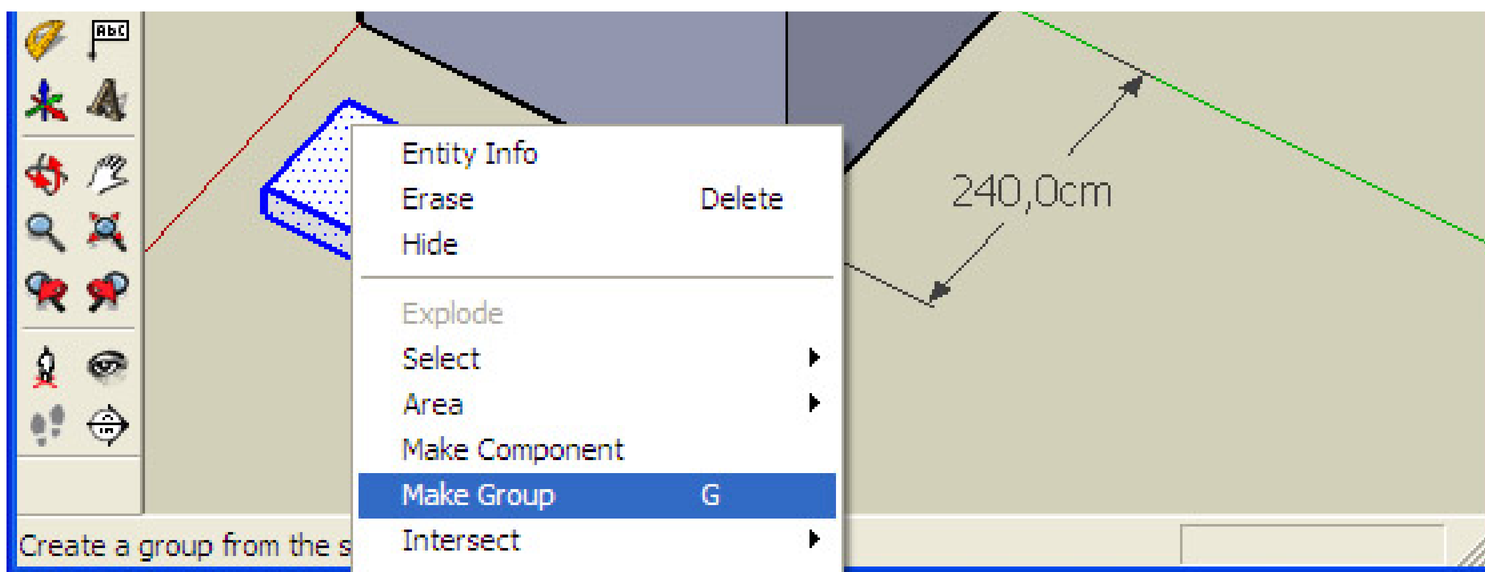
Säg att du vill göra en enkel säng i form av en enkel låda.
Använd rektangelverktyget. När du skapat rektangeln så skriv in måtten på en normal säng - 90;210 - och sen Enter tangenten
Och du får en rektangel med måtten 90 cm gånger 210 cm

Det kan vara enklast att skapa sängen utanför rummet för att sen flytta in den.

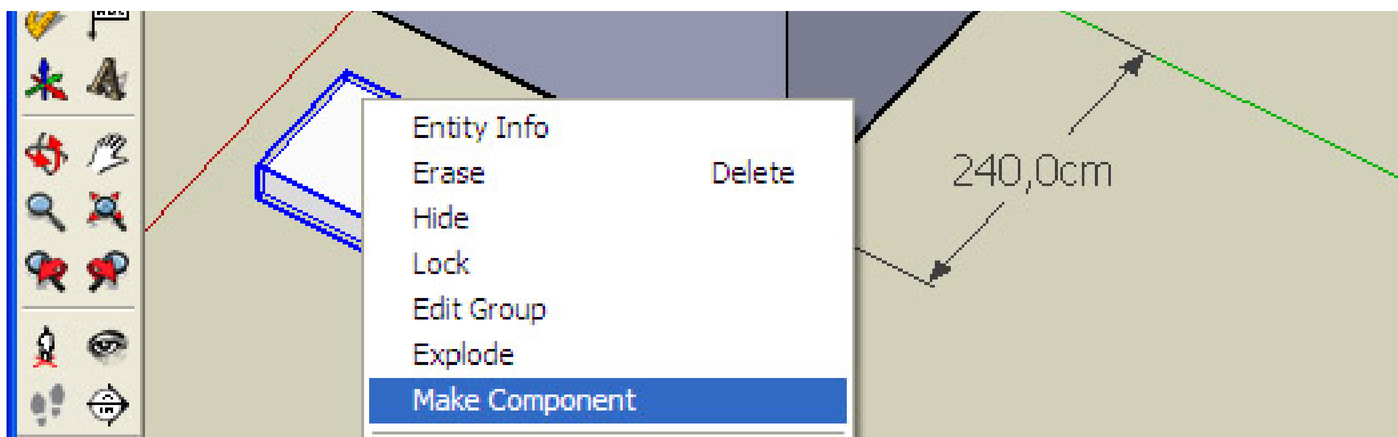


Använd sen Push/Pull verktyget för att ge sängen lite höjd.
Skriv in 45 och sen Enter tangenten.
Sängen - lådan blir 45 cm hög - normal höjd för en säng.

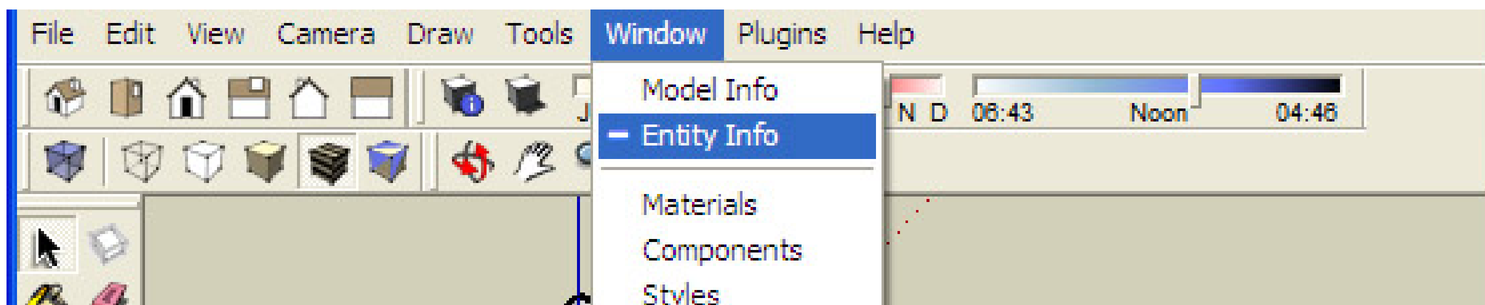
För att välja alla sidorna i lådan
så använd den svarta pilen för att dra upp en rektangel
från vänster till höger runt lådans alla delar.



Högerklicka sen på den valda lådan
och du kan från en meny välja
Make Group

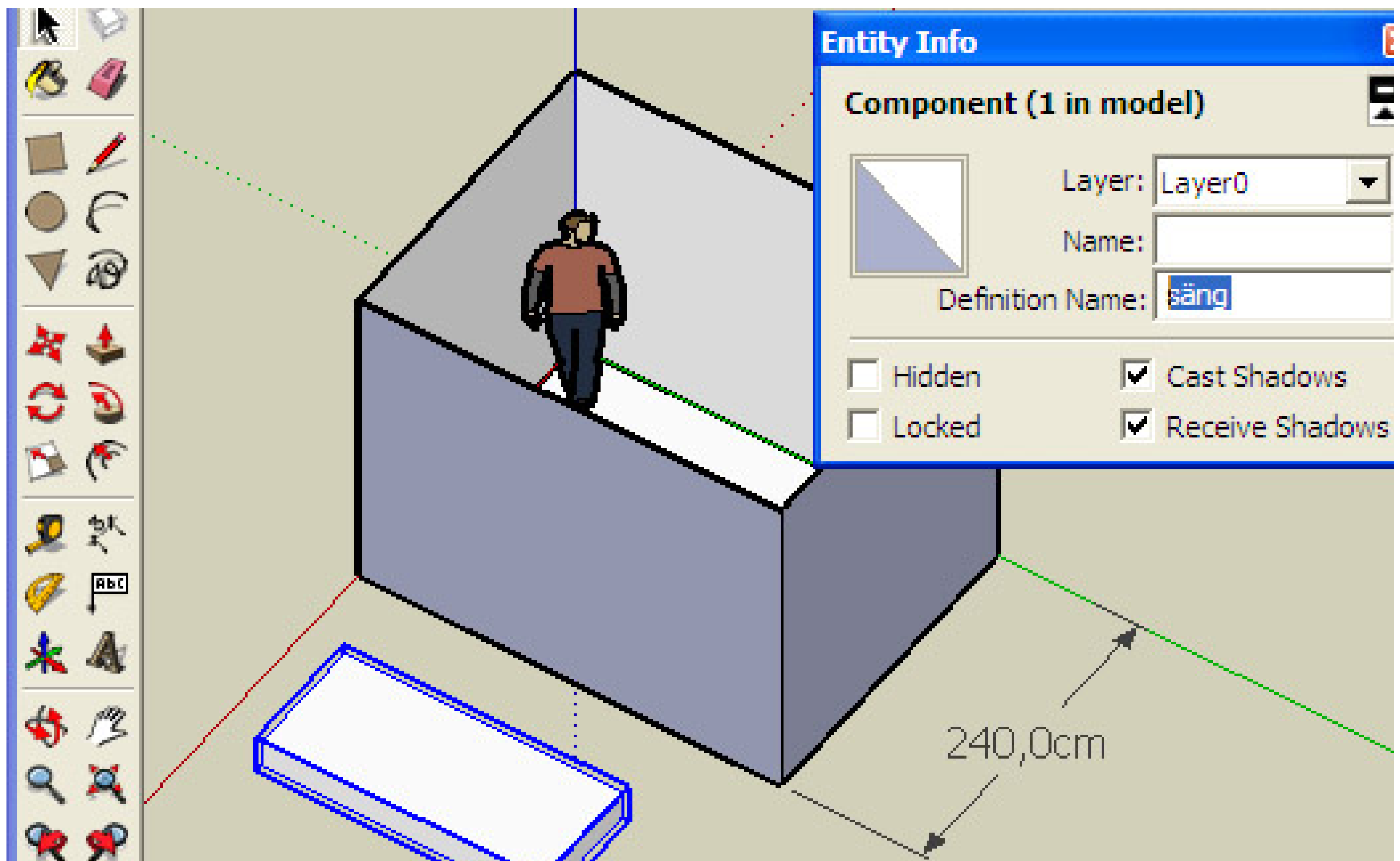


Högerklicka sen gruppen och välj Make Component.

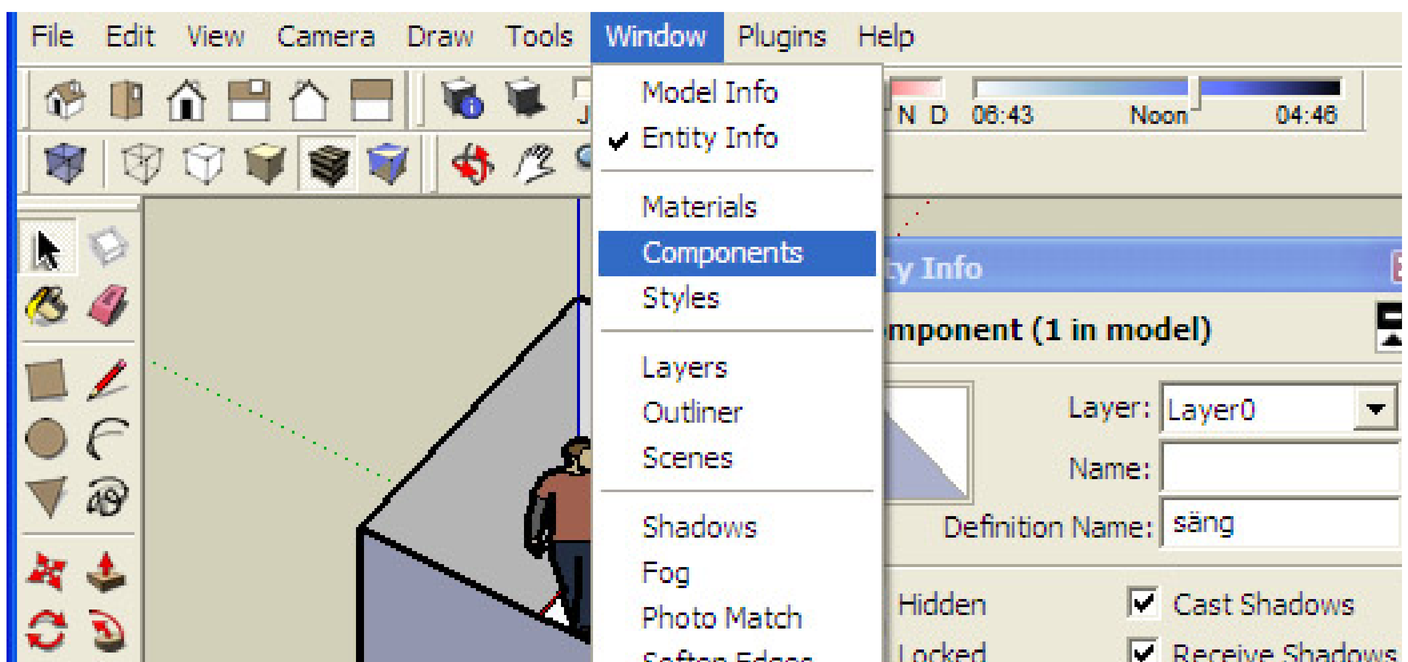


Gå till Window och markera Entity Info

Du får reda på att den markerade lådan som du gjort till en Component automatiskt har döpts till
Group#4

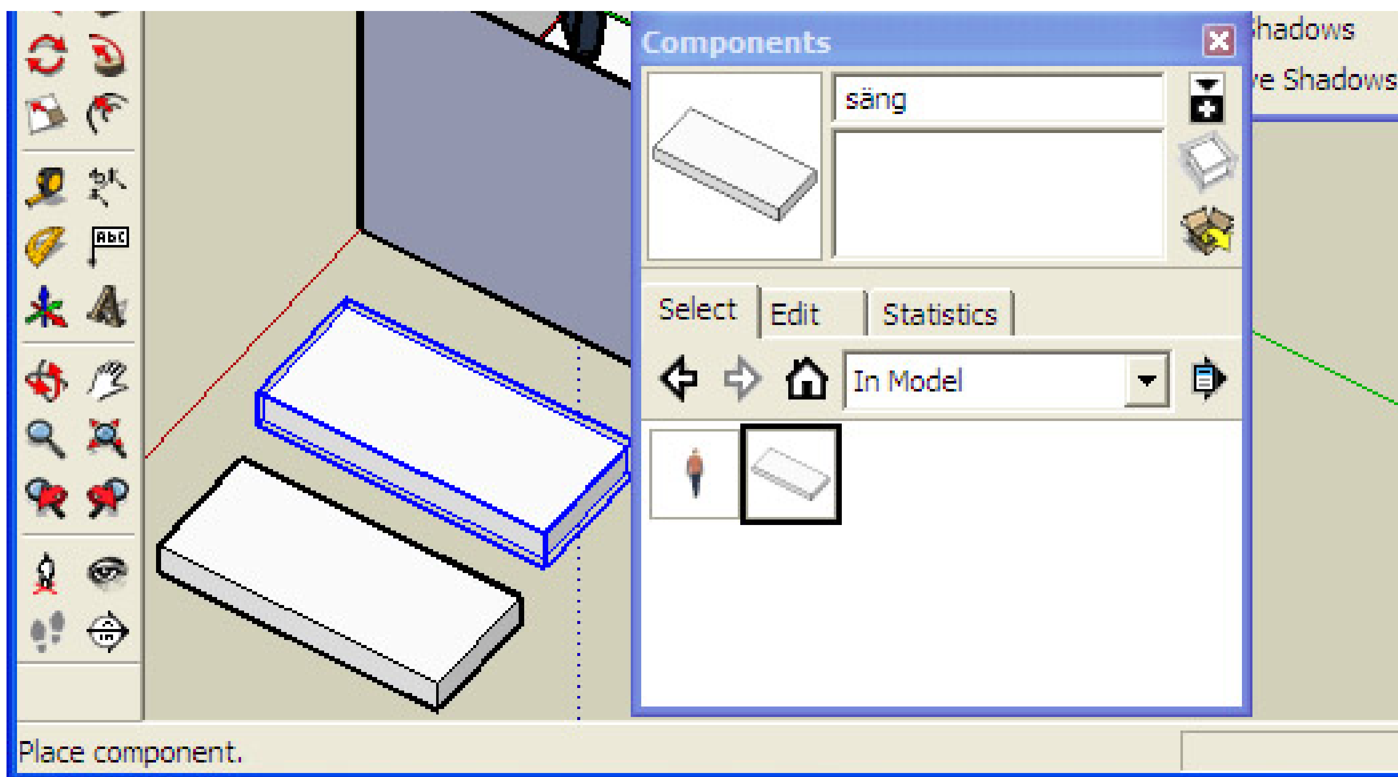


Döp om Componenten till något lämpligt tex säng



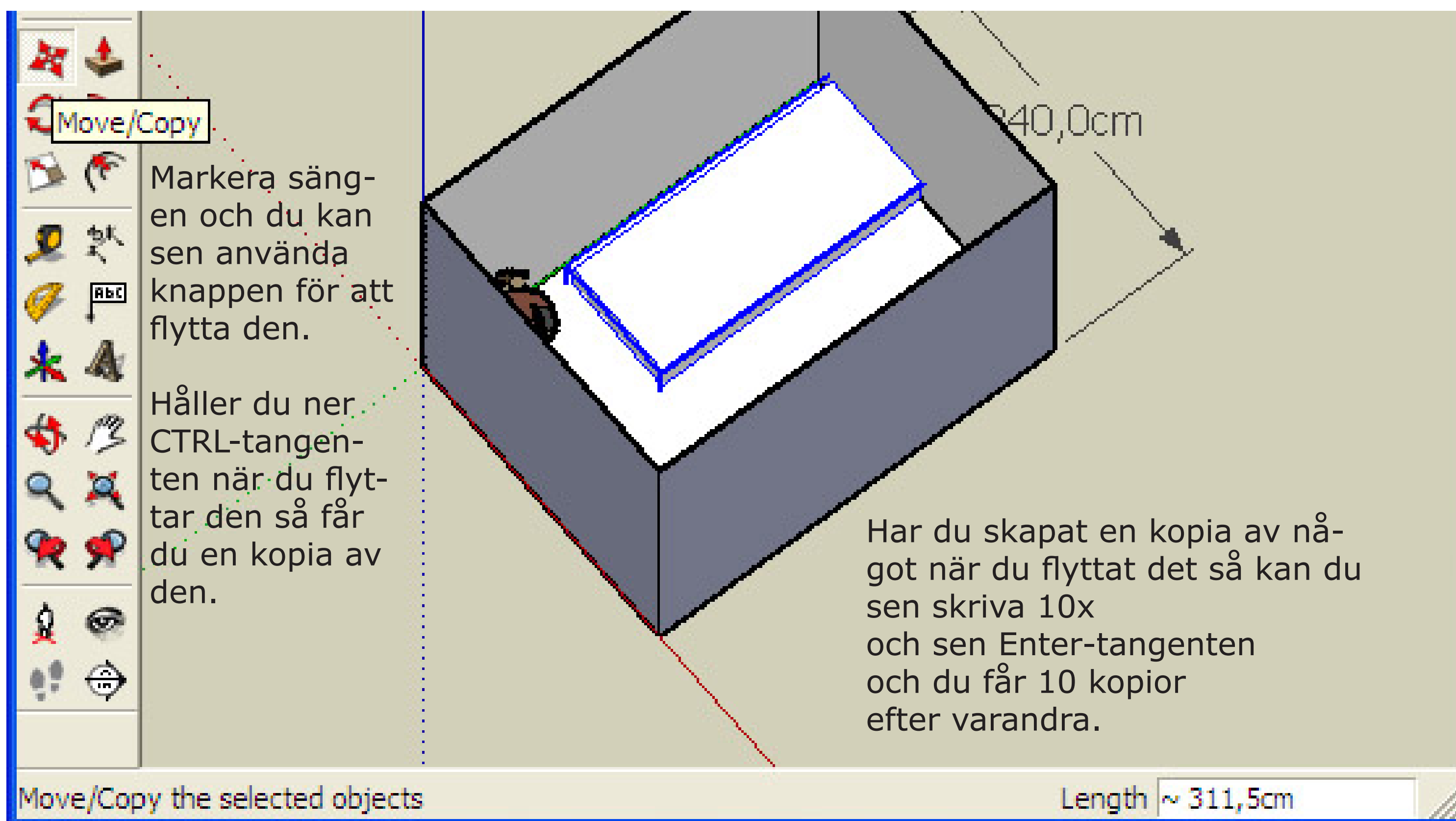
Gå till Window
markera Components

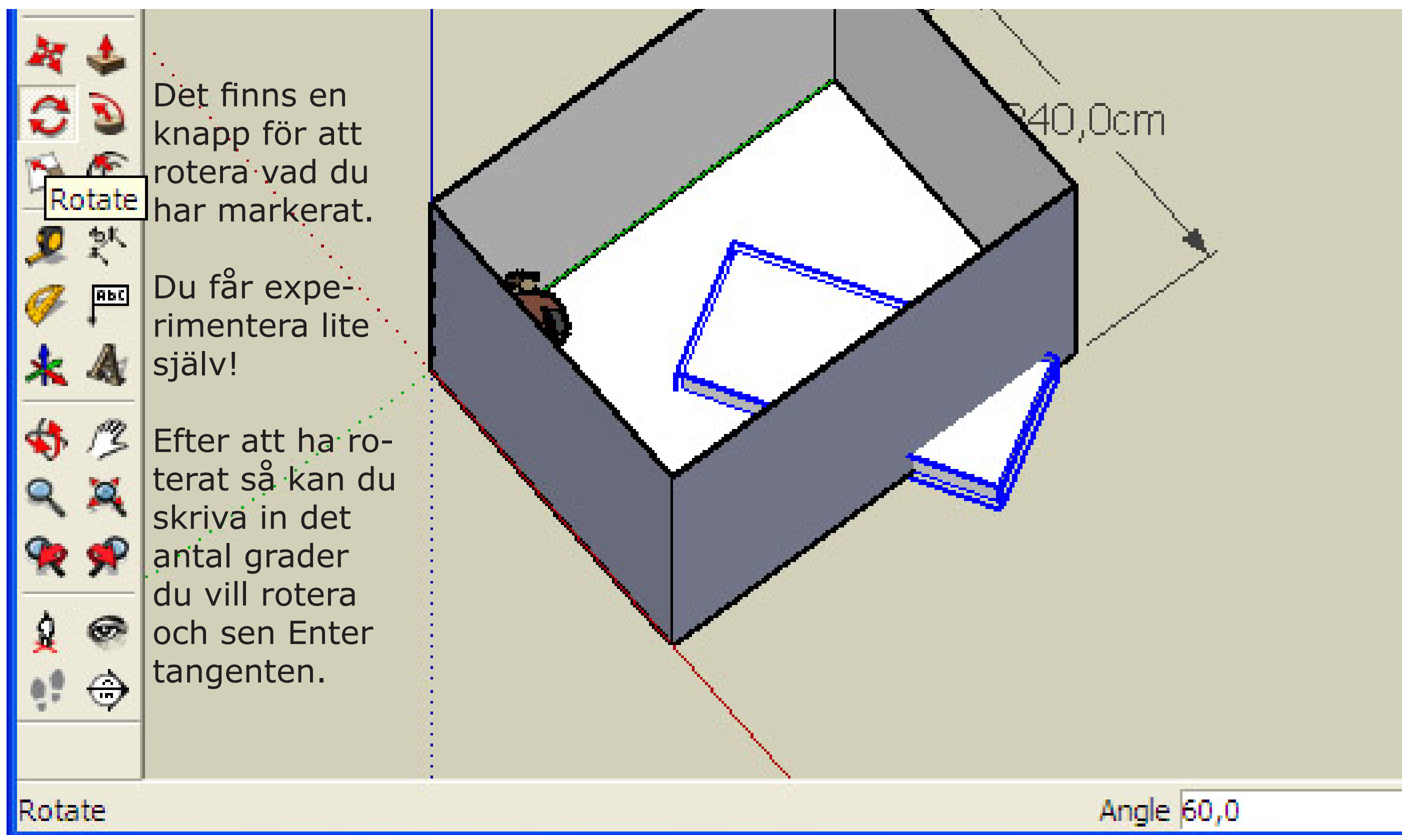
Du får reda på vilka komponenter som finns. Du hittar komponenten säng. Och figuren på scenen som var med från början är också en komponent som kallas Bruce



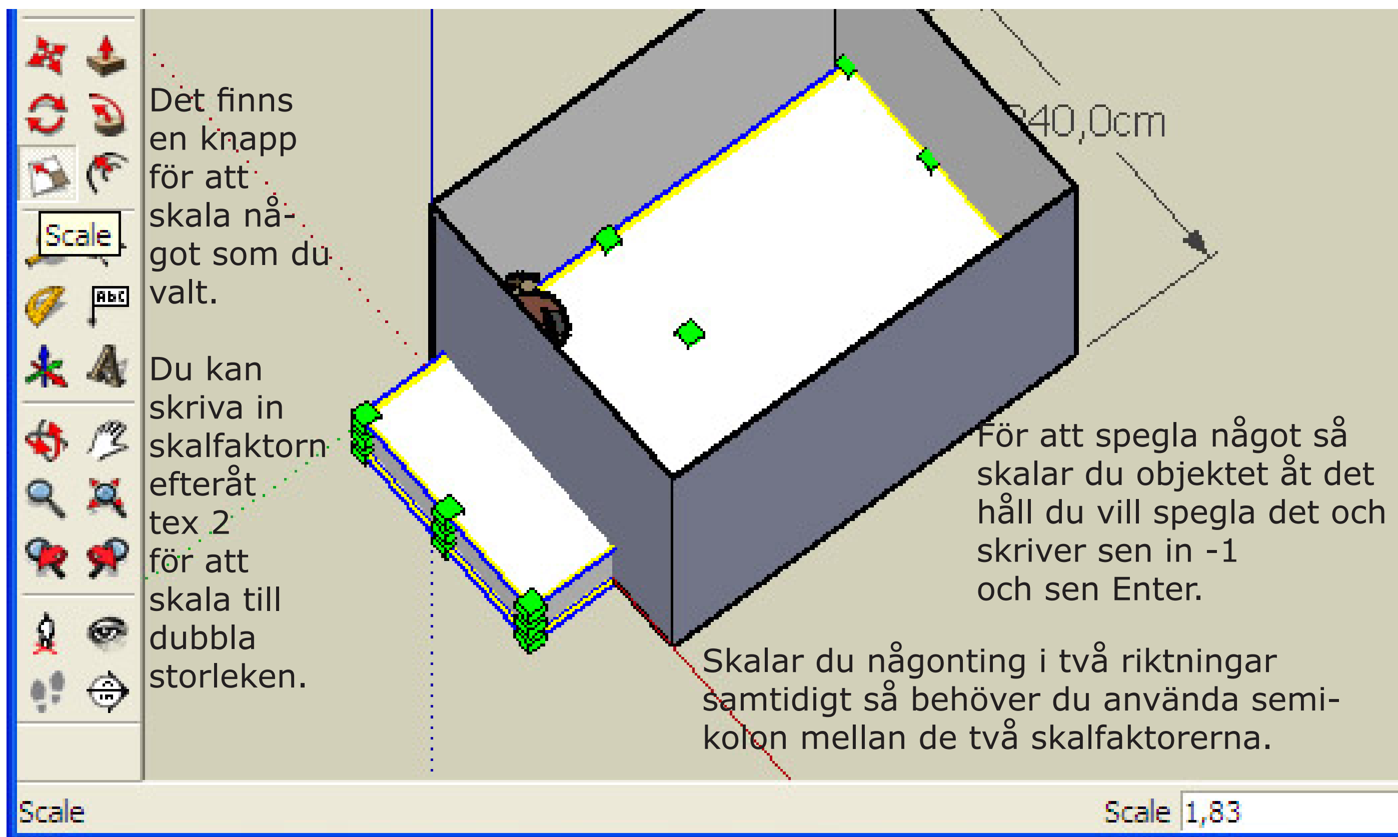
Du kan dra ut komponenten säng till scenen en eller flera gånger. Genom att göra komponenter av vad du tänker använda flera gånger så sparar du på bytes - filen blir mindre.
Och du kan redigera en komponent - dubbelklicka den - redigera sen.
Och alla instanser som du dragit ut på scenen av komponenten ändras.

Högerklickar du den valda sängen så får du upp en meny och kan välja Erase för att ta bort sängen från scenen. Som du ser finns det lite mer på den här menyn. Explode kan man använda för att komponenten inte längre ska vara en komponent. Make Unique gör att du får en ny komponent.

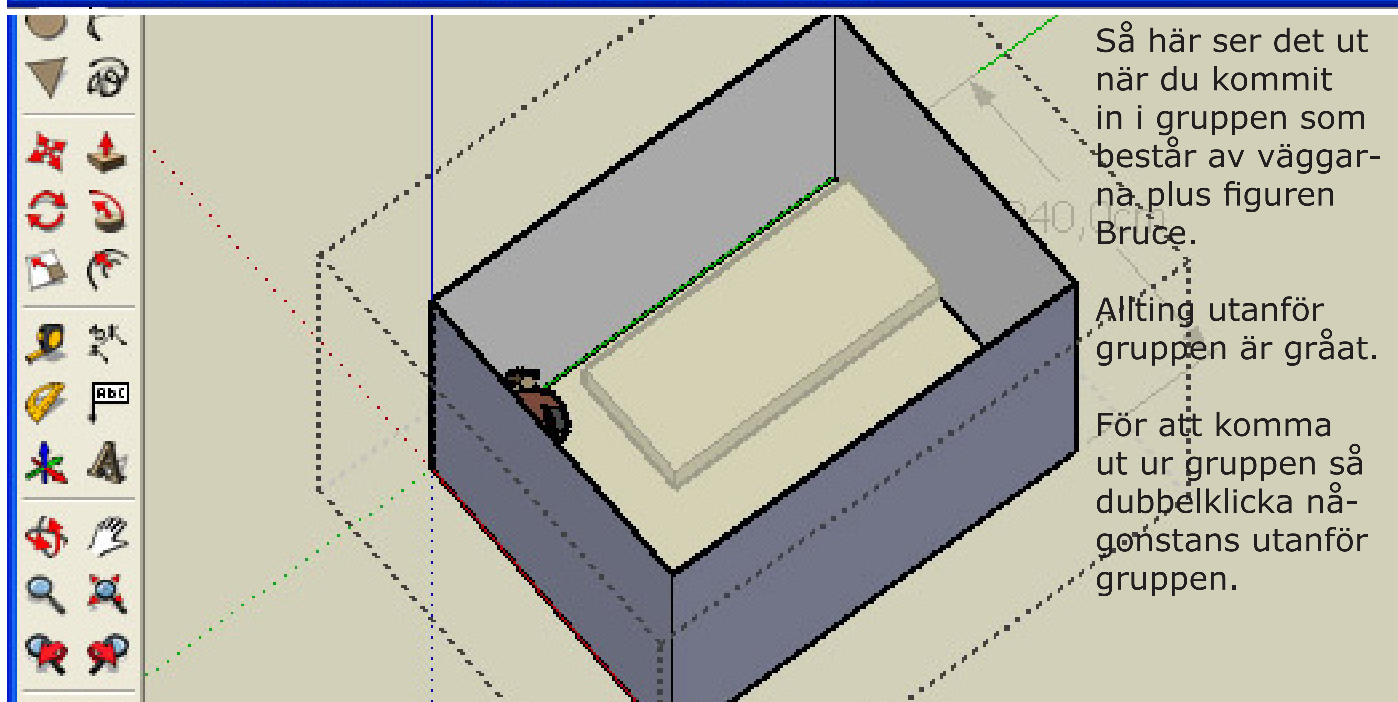




Ångrar du något du gjort så finns CTRL+Z för att ångra
eller du kan gå till
Edit för att ångra - tex Undo Rotate
för att ångra en rotation.


Scale
Det finns en knapp för att skala något som du valt.
Du kan skriva in skalfaktorn efteråt tex 2 för att skala till dubbla storleken.
240,0cm
För att spegla något så skalar du objektet åt det håll du vill spegla det och skriver sen in -1 och sen Enter.
Skalar du någonting i två riktningar samtidigt så behöver du använda semi-kolon mellan de två skalfaktorerna.
Scale
Scale 1,83

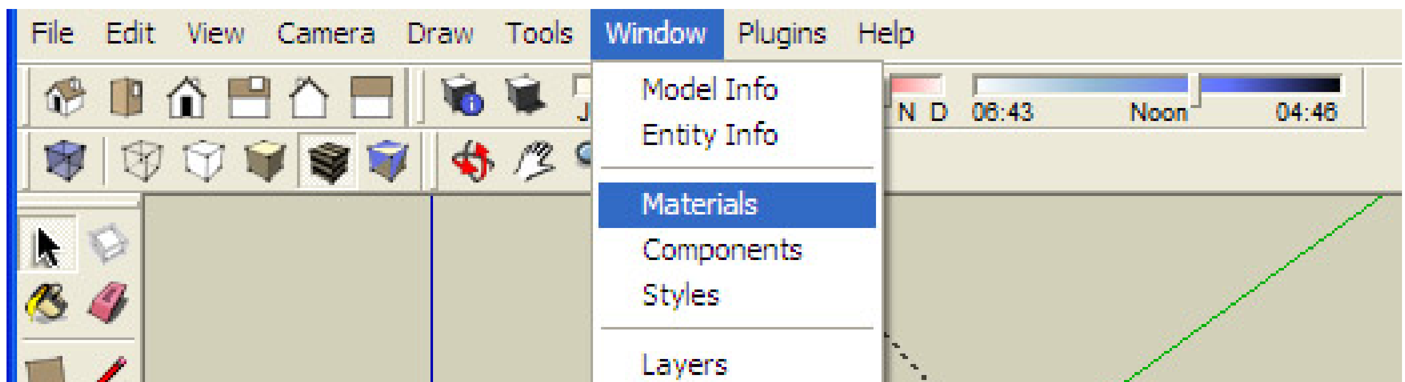
Väggarna är gjorda till en grupp.
För att kunna redigera väggarna så markera dem
för att sen dubbelklicka dem
och du kommer in i gruppen
och allt utanför gruppen gråas.



Så här ser det ut när du kommit in i gruppen som består av väggar-na plus figuren Bruce.

Allting utanför gruppen är gråat.

För att komma ut ur gruppen så dubbelklicka nå-gonstans utanför gruppen.



Gå till Window och markera Materials.

Du får en lista som du kan välja något från.
Carpet and Textiles kanske har något som duger som tapeter?

Det här vad som fanns.
Klicka ett material
och du får fram en hink
som du kan klicka väggarna
för att fylla dem med tapetmönster.

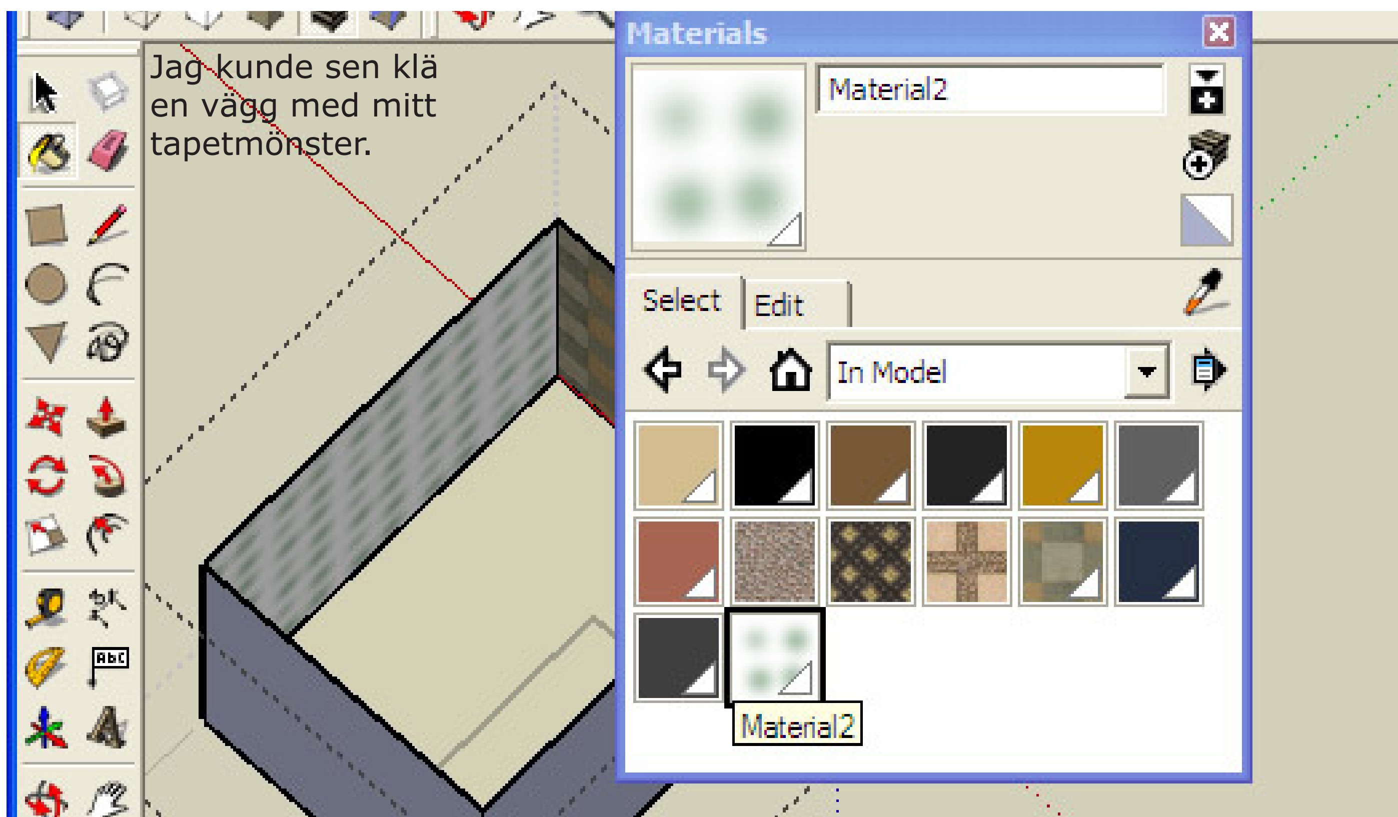
Väljer du fliken Edit
så kan du ändra på materialet.

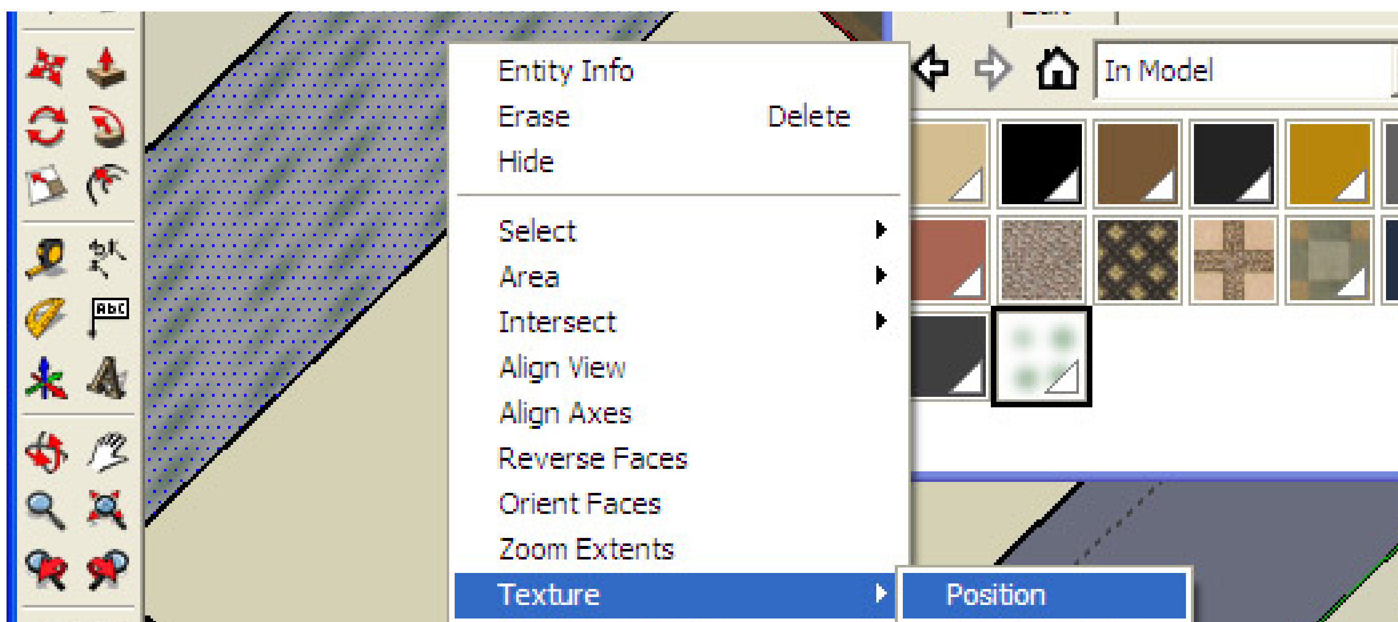
Det finns också en plus
knapp som låter dig
skapa ett nytt
material.

Du får ett nytt Material som automatiskt döps till något tex Material2
Du kan döpa om det.
Och du kan ändra färg på det osv.

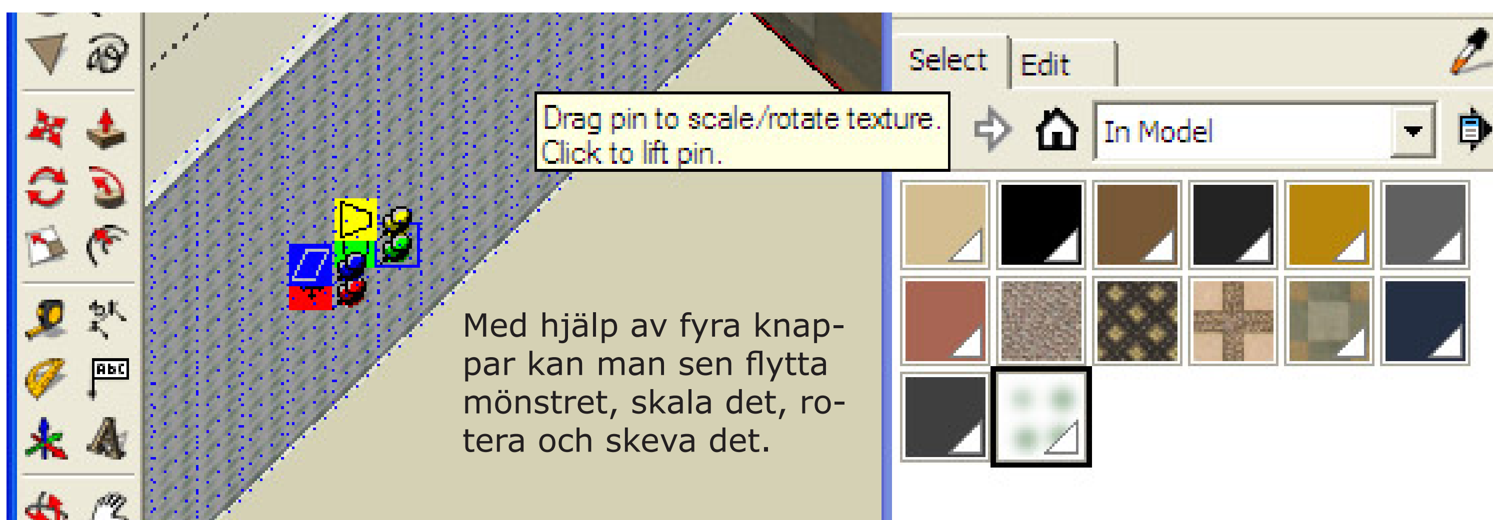
Jag skapade en liten jpg-bild 100*100 pixels med fyra prickar i ett bildredigeringsprogram.

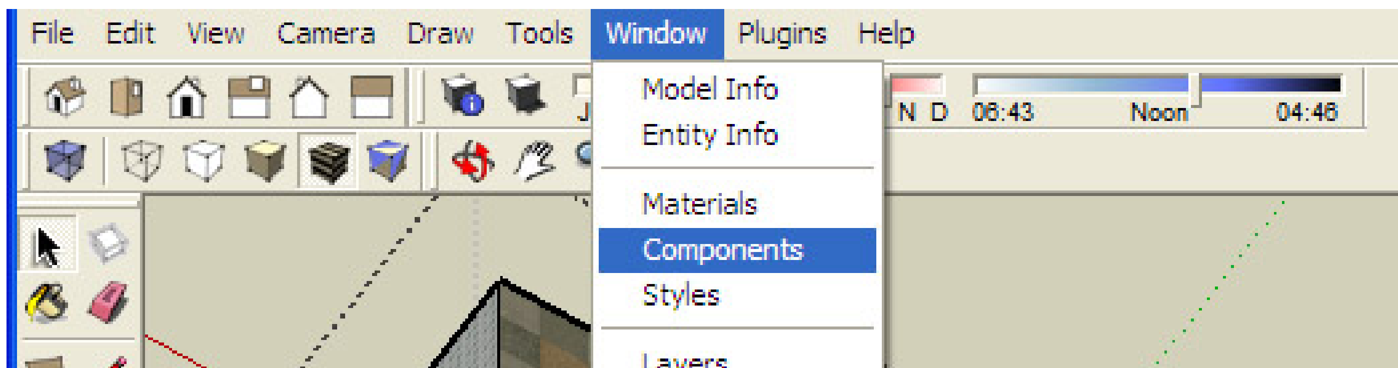
Jag kunde sen leta reda på bilden för att få mitt eget tapetmönster.



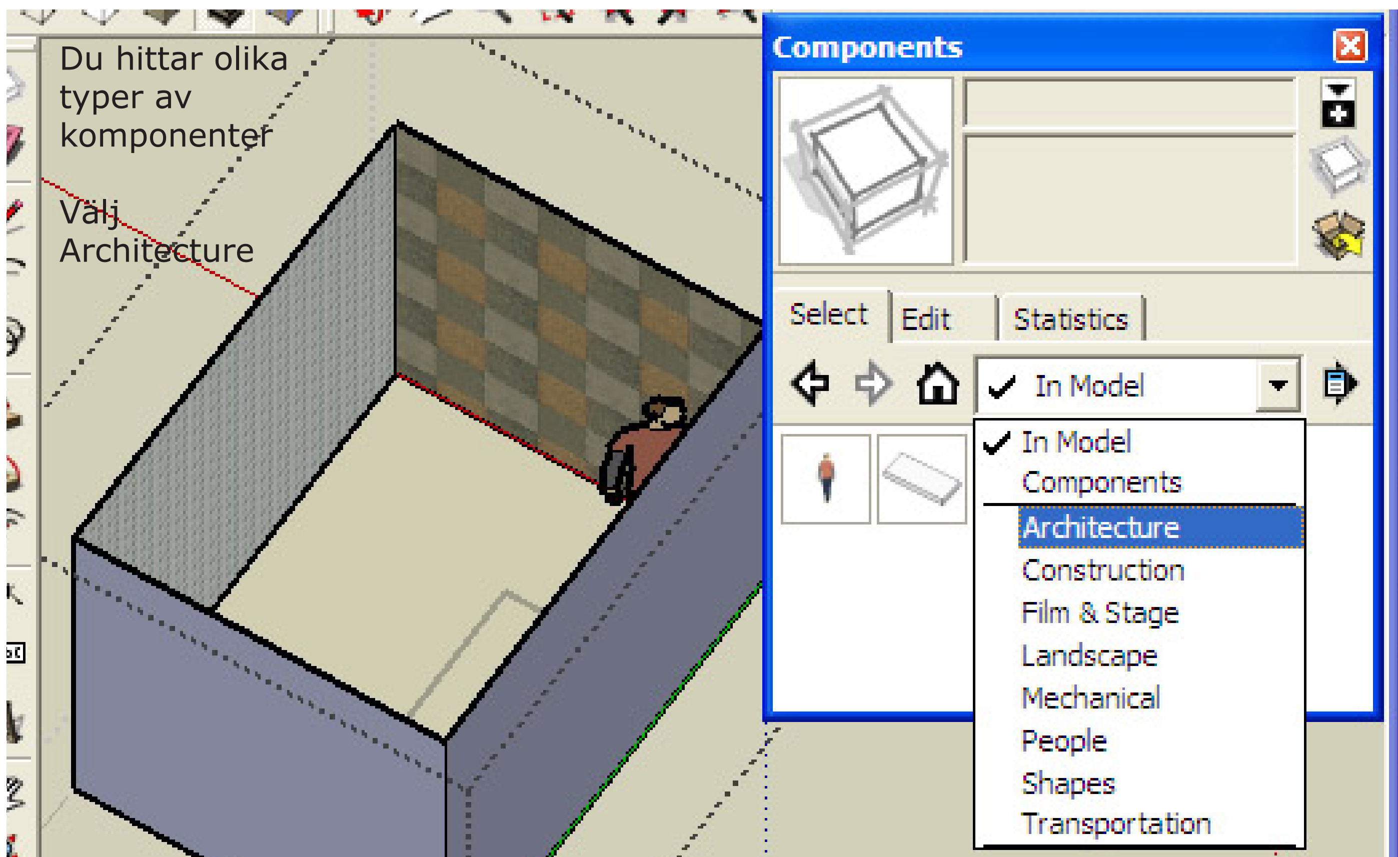


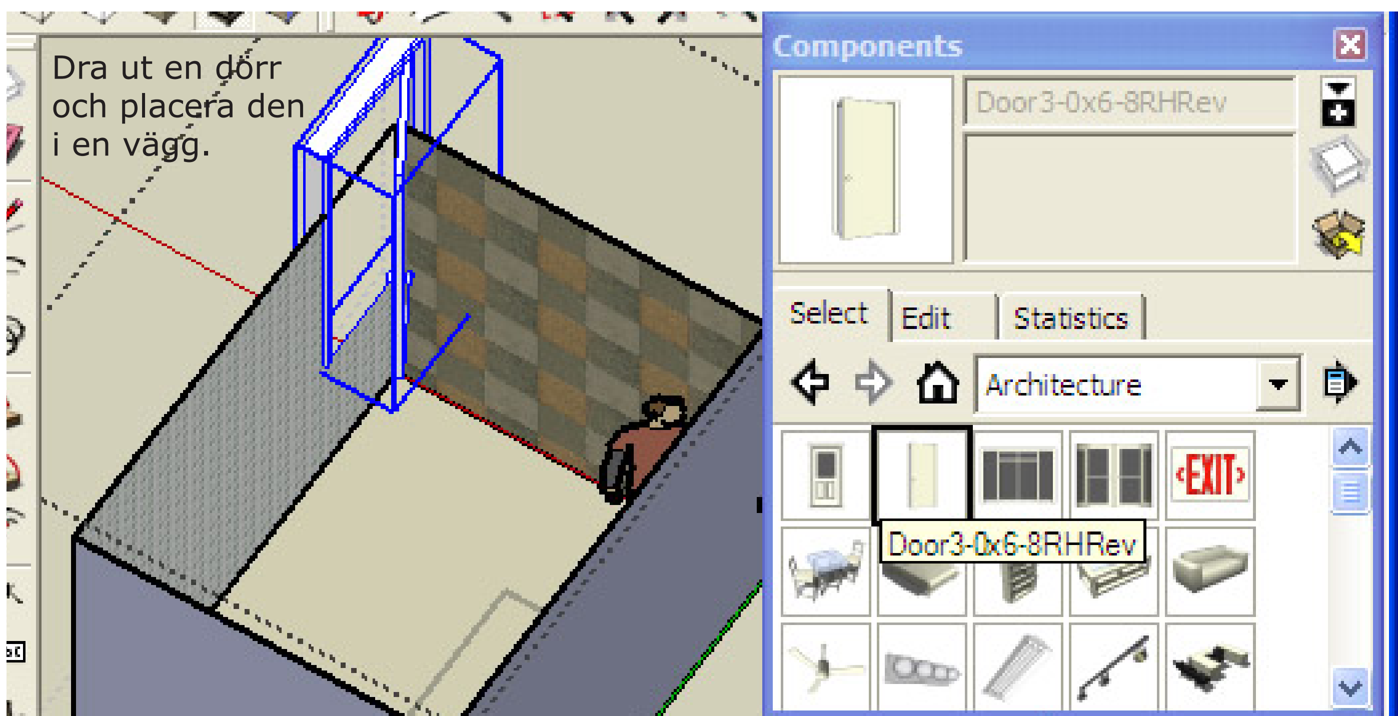
Man kan markera ett material och högerklicka för att sen välja Texture > Position

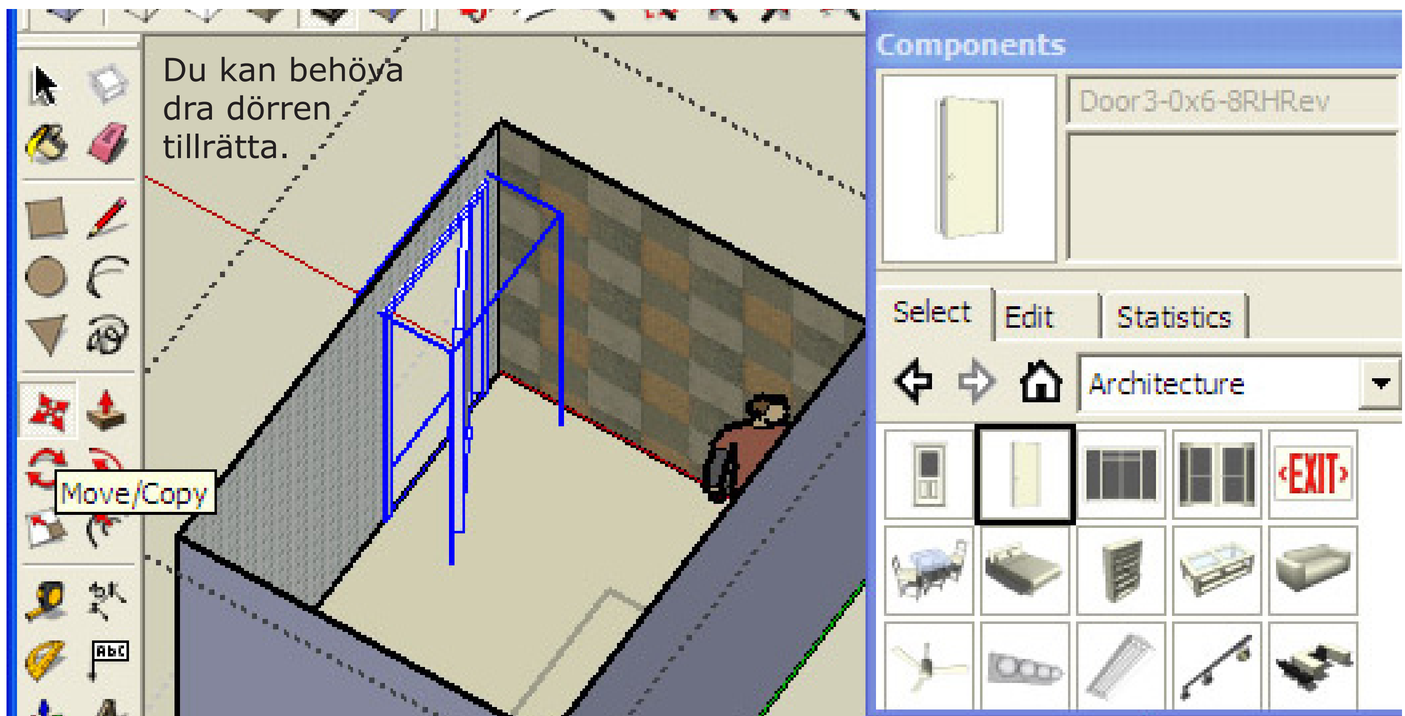


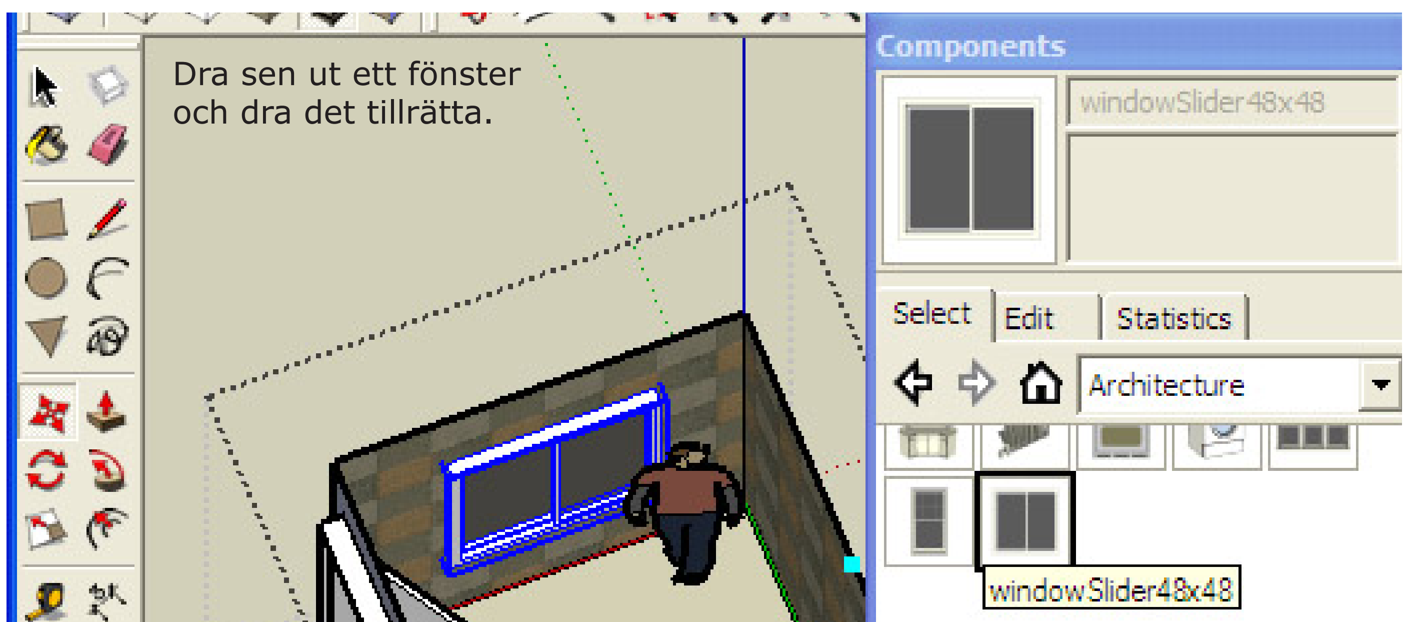


Gå till Window och markera Components.

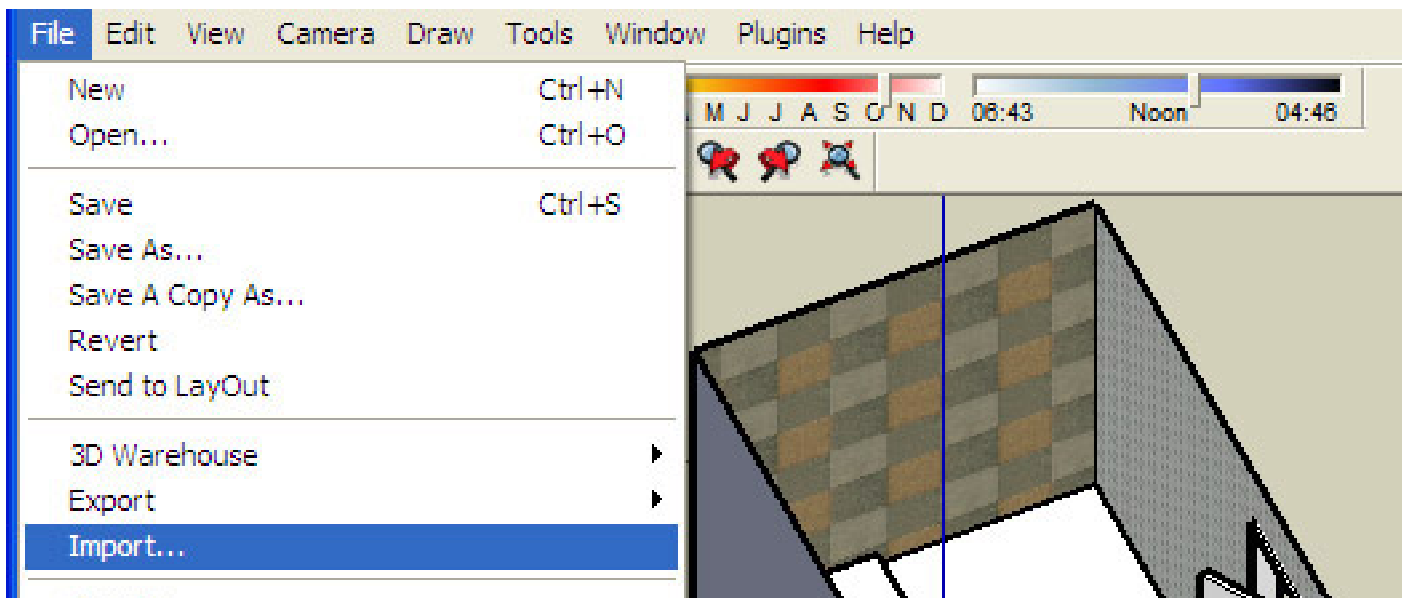




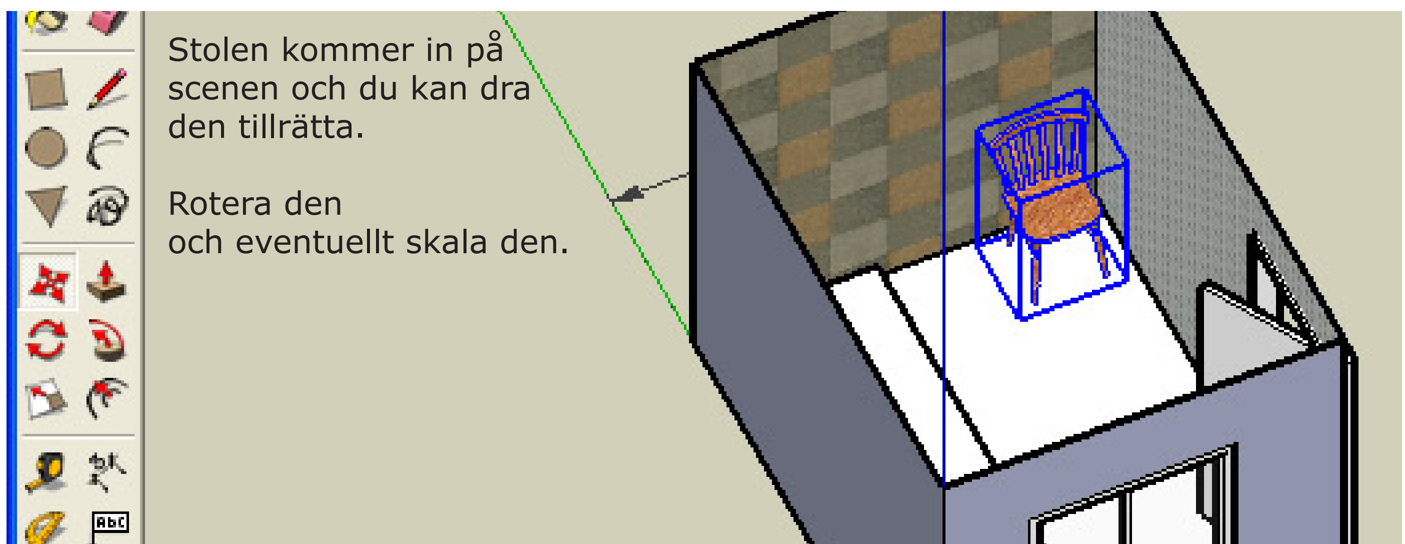

Du kan behöva
dra dörren
tillrätta.
Move/Copy
Components
Door3-0x6-8RHRev
Select
Edit
Statistics
Architecture
EXIT

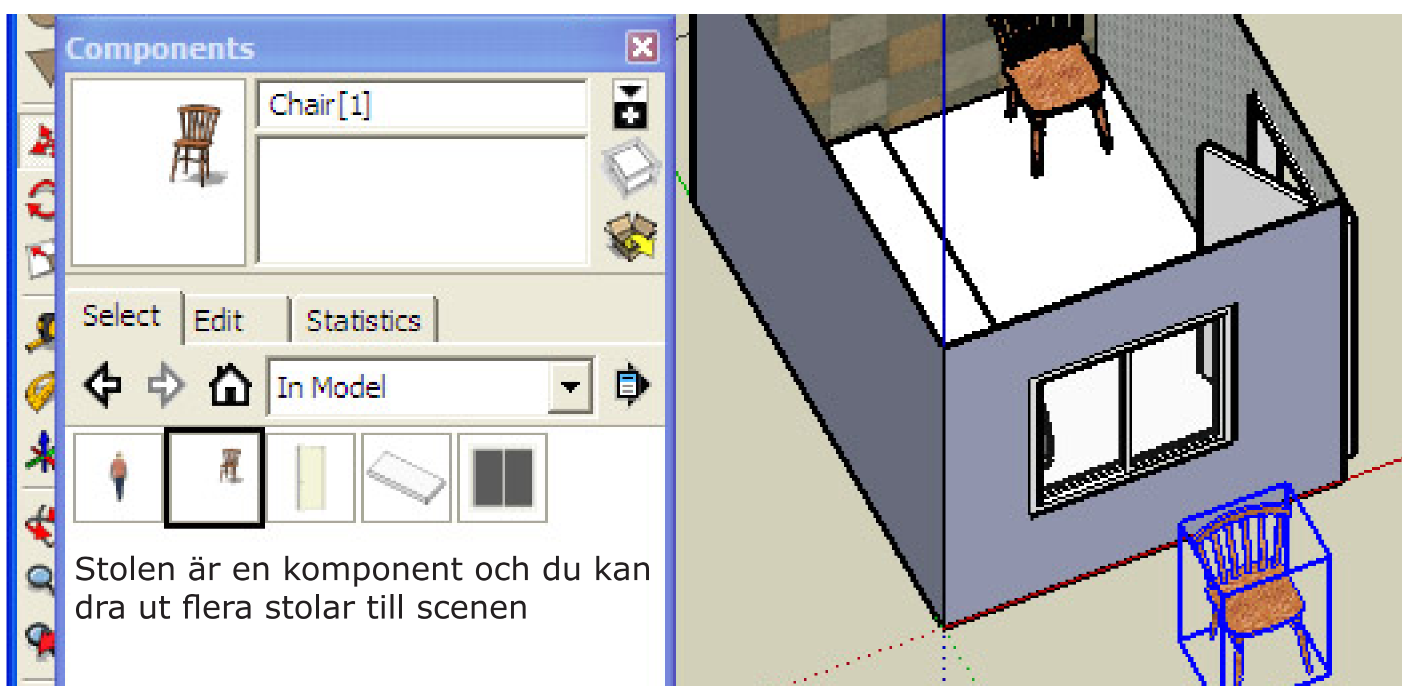

Dra sen ut ett fönster
och dra det tillrätta.
Components
windowSlider48x48
Select
Edit
Statistics
Architecture
windowSlider48x48

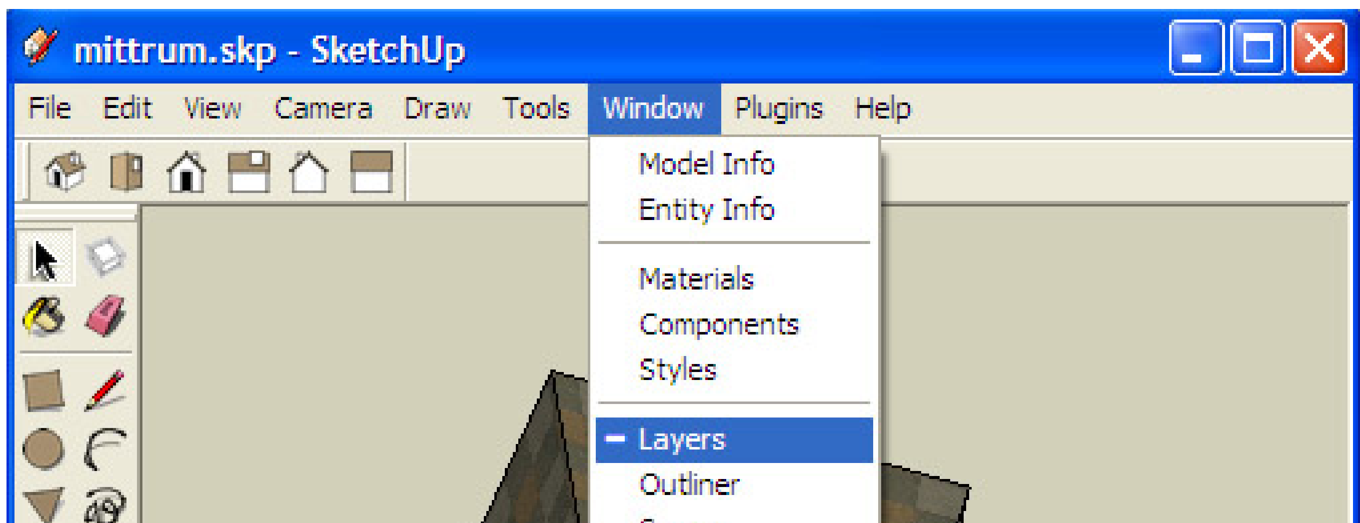

Dubbelklicka utanför gruppen
med väggarna för att komma ut
ur gruppen.



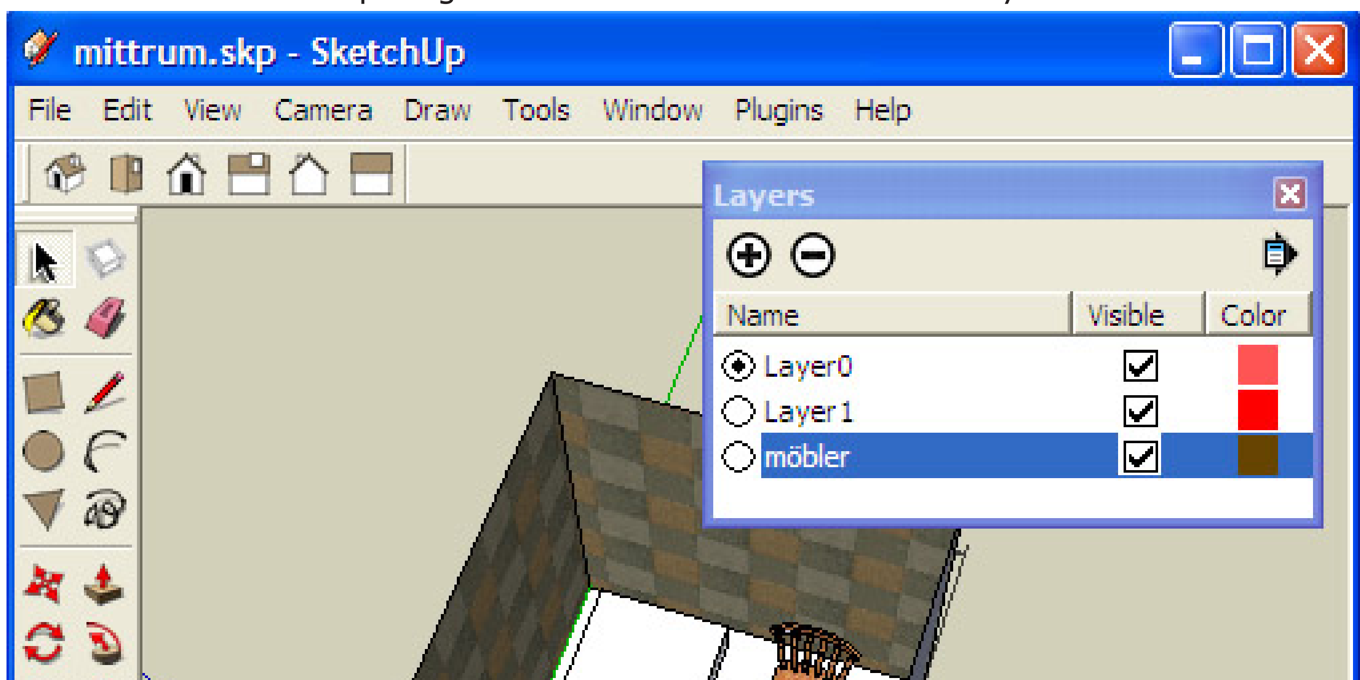
Gå till File > Import
för att leta reda på den Sketchup fil med en stol som du tidigare hämtat hem och sparat.
OBS! Sketchup filer har filändelsen .skp



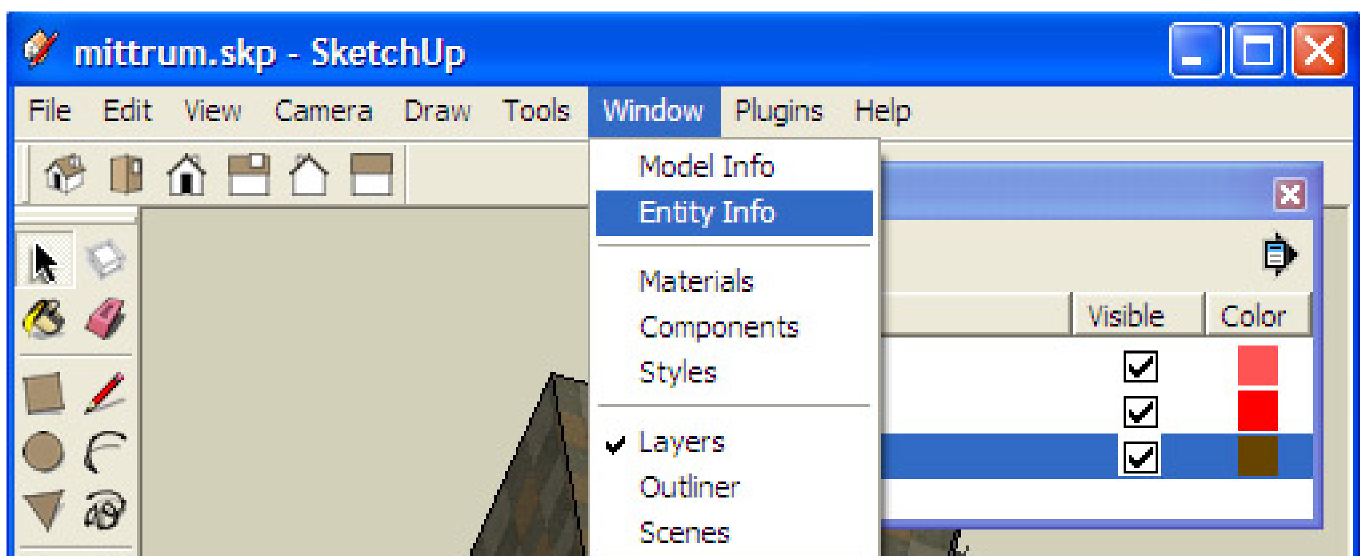




För att hålla reda på det man har på scenen - lätt kunna gömma och ta fram olika saker så kan man skapa lager. Gå till Window och markera Layers.



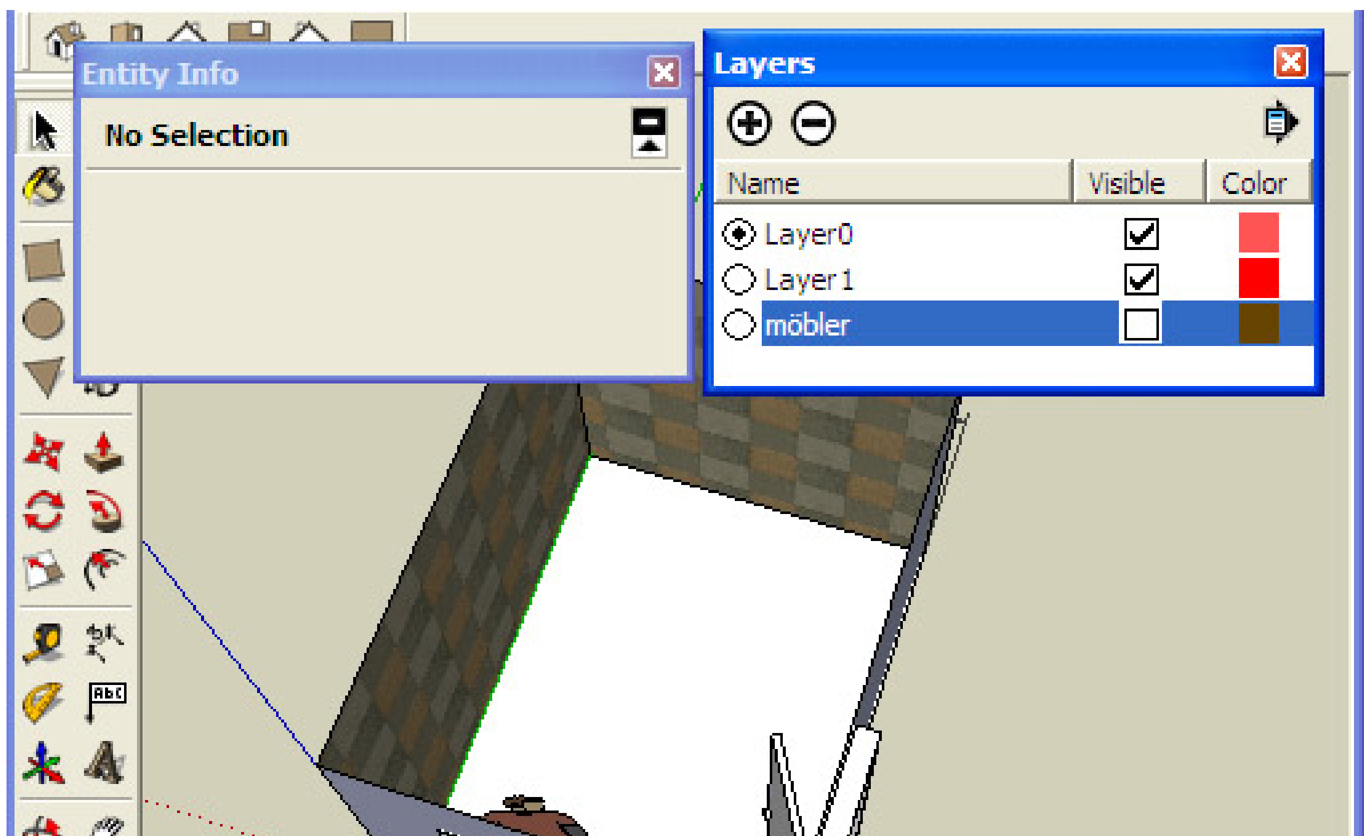
Klicka plustecknet och du får ett nytt lager. Jag döpte det nya lagret till möbler.



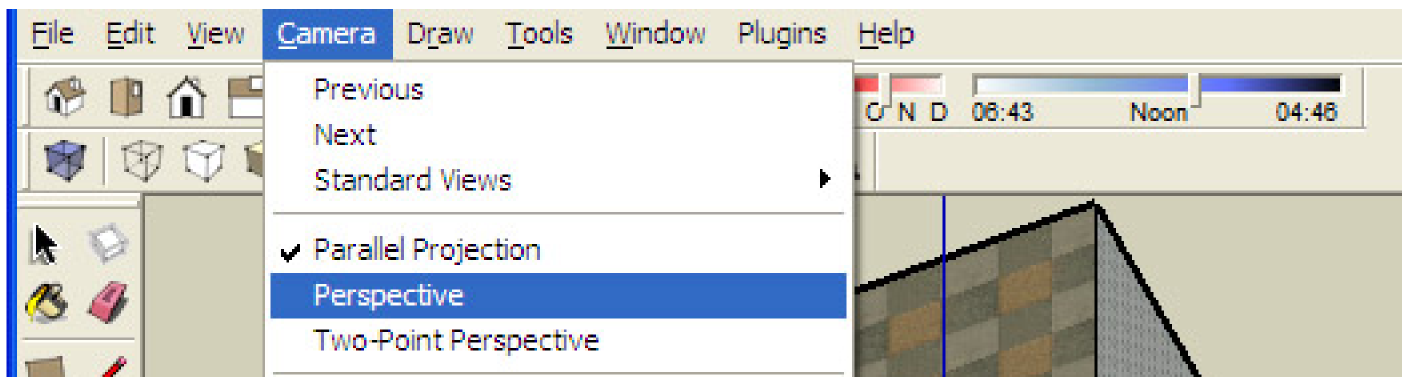
Gå till Window och markera Entity Info.

mittrum.skp - SketchUp
File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help
Entity Info
2 Components
Layer: Layer0
Name: Layer0 Layer1 möbler
Definition Name:
Hidden
Locked
Cast Shadows
Receive Shadows
Layers
Name Visible Color
Layer0
Layer1
möbler

Jag markerade sängen och stolen och valda sen på Entity Info menyn lagret möbler för de två.



Vill jag gömma stolen och sängen kan jag nu på menyn Layers avmarkera lagret möbler. Vill jag se stolen och sängen så är det bara att markera lagret möbler.



Dags att göra en bild av rummet.
Gå till Camera och markera Perspective.

File Edit View Camera Draw Tools Window Plugins Help

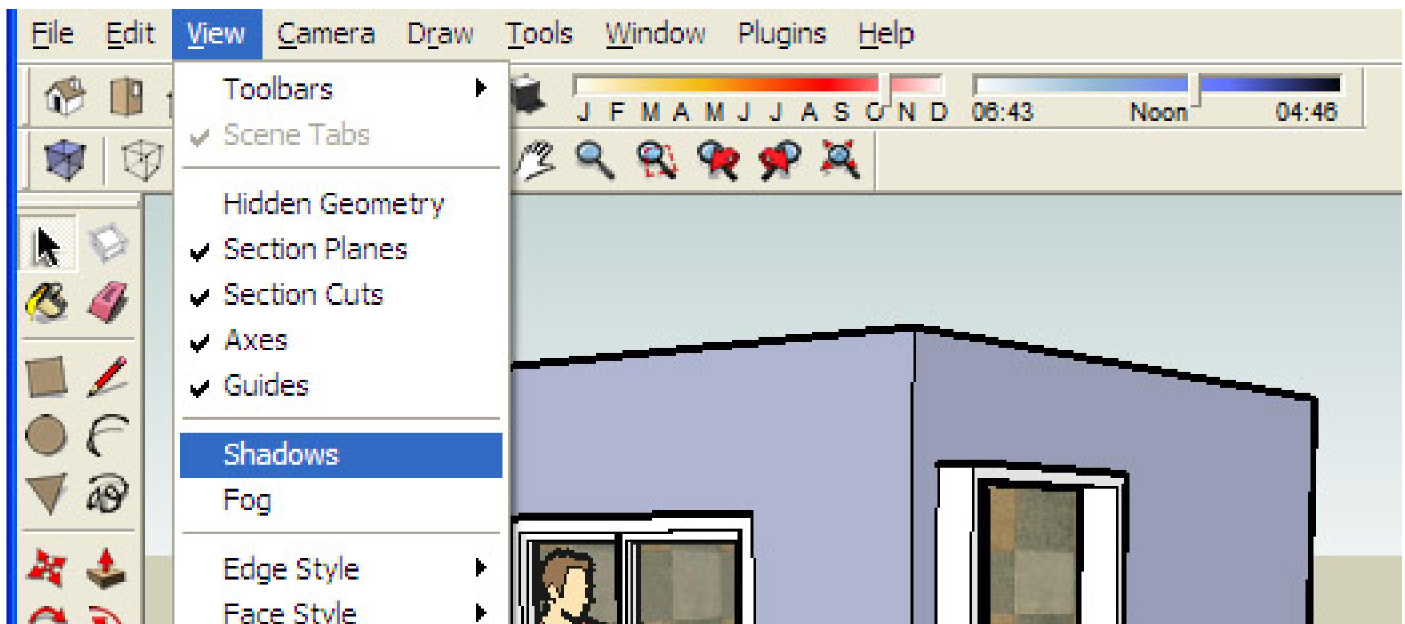
J F M A M J J A S O N D 06:43 Noon 04:46

Med verktyget längst ner till höger så kan du skapa en sektion.

Verktyg för att ställa sig på en plats på scenen med viss ögonhöjd.
Och sen se sig omkring för att sen promenera runt.

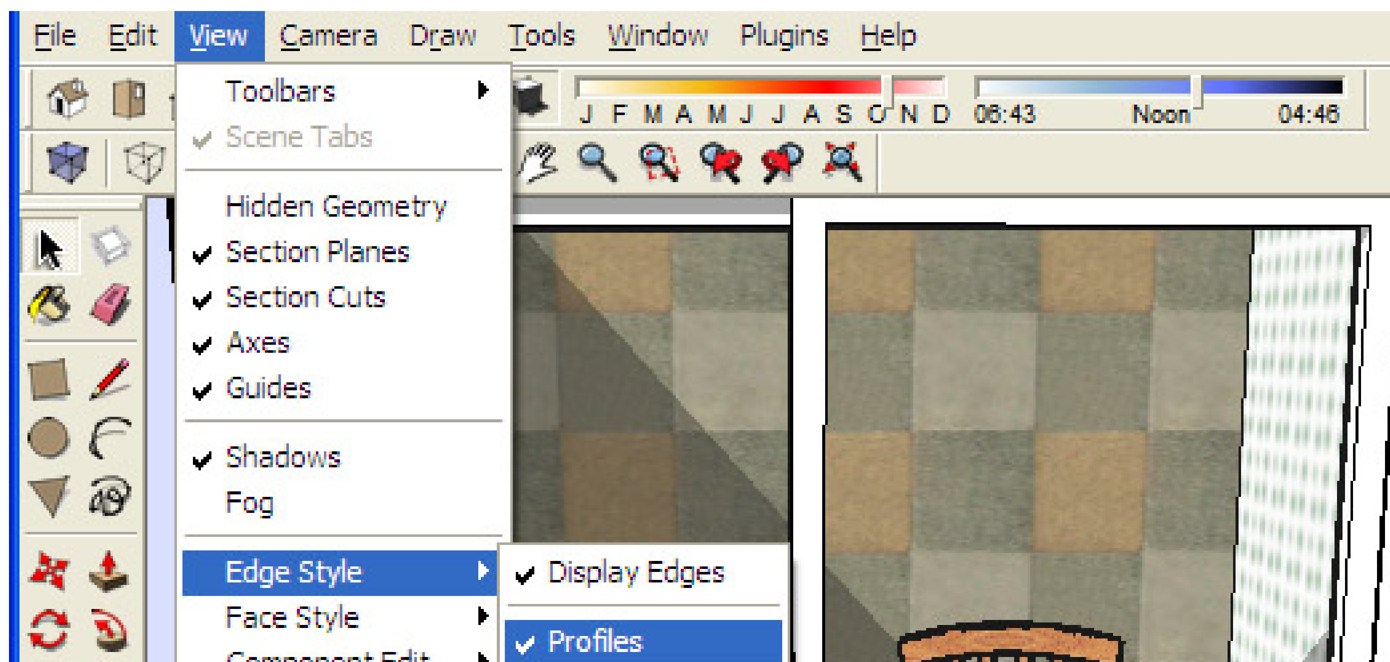
Du får se rummet från ett kameraperspektiv.
Camera > Field of View
låter dig bestämma om du vill använda dig av vidvinkel eller tele eller normalobjektiv.
Små vinklar ger tele och stora vinklar ger vidvinkel.

Det kan vara svårt att komma in i rummet. Rummet är ganska litet. Du kan öppna gruppen med väggarna för att sen gömma en vägg eller två.

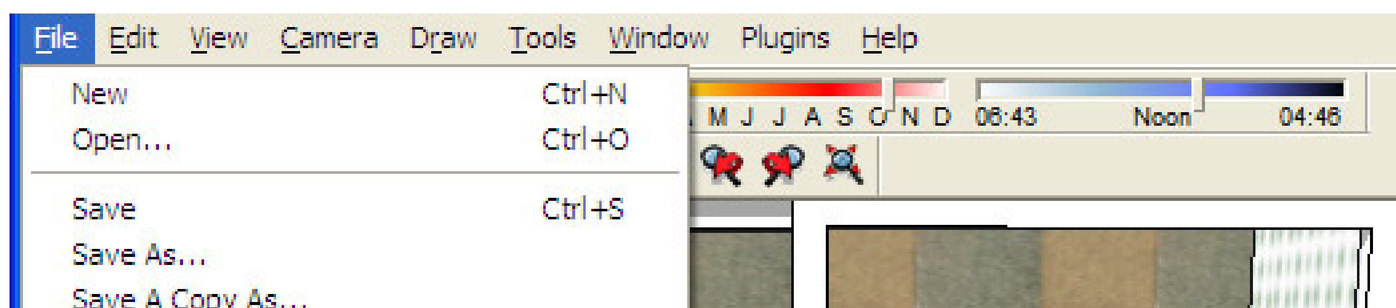


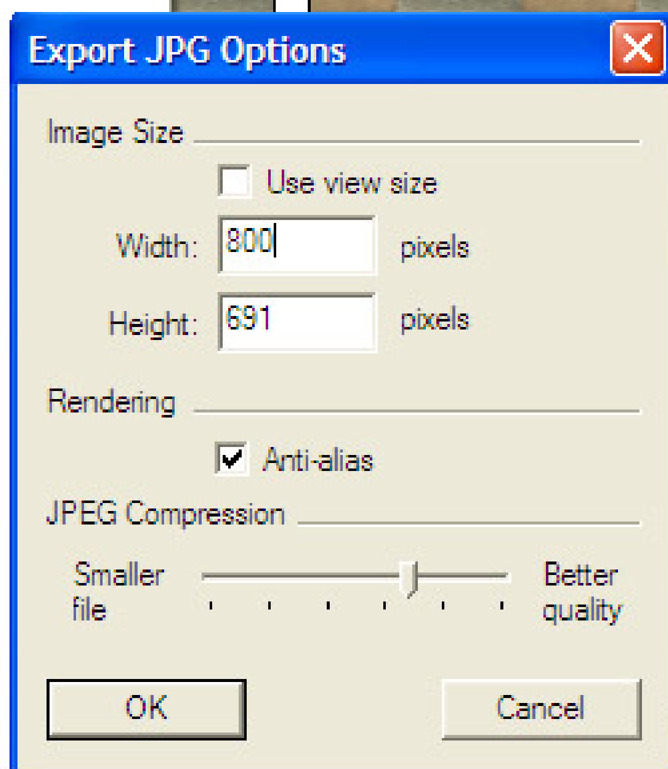
Gå till View och markera Shadows
och du får skuggor.

Du kan ställa in månaden och tiden på dygnet.
Den här menyn får du fram genom att gå till View > Toolbars och markera Shadows



'För att få bort de svarta konturlinjerna går du till View > Edge Style
och avmarkerar Profiles.



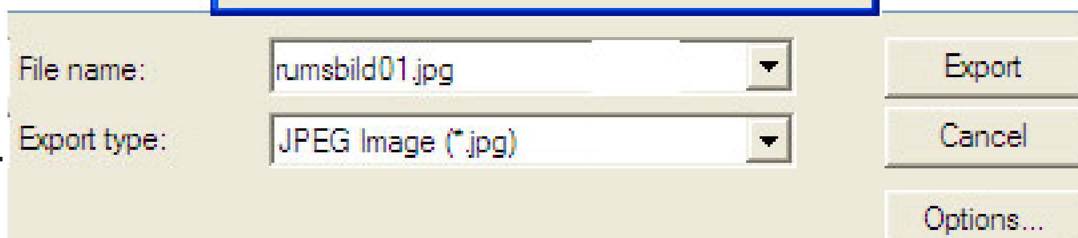


För att få en bild av rummet
gå till File > Export >
2D Graphic

Välj sen Export type till t.ex:
JPEG Image
och kalla din bild för någonting

Knappen Options
och du kan ge din bild en viss
storlek.

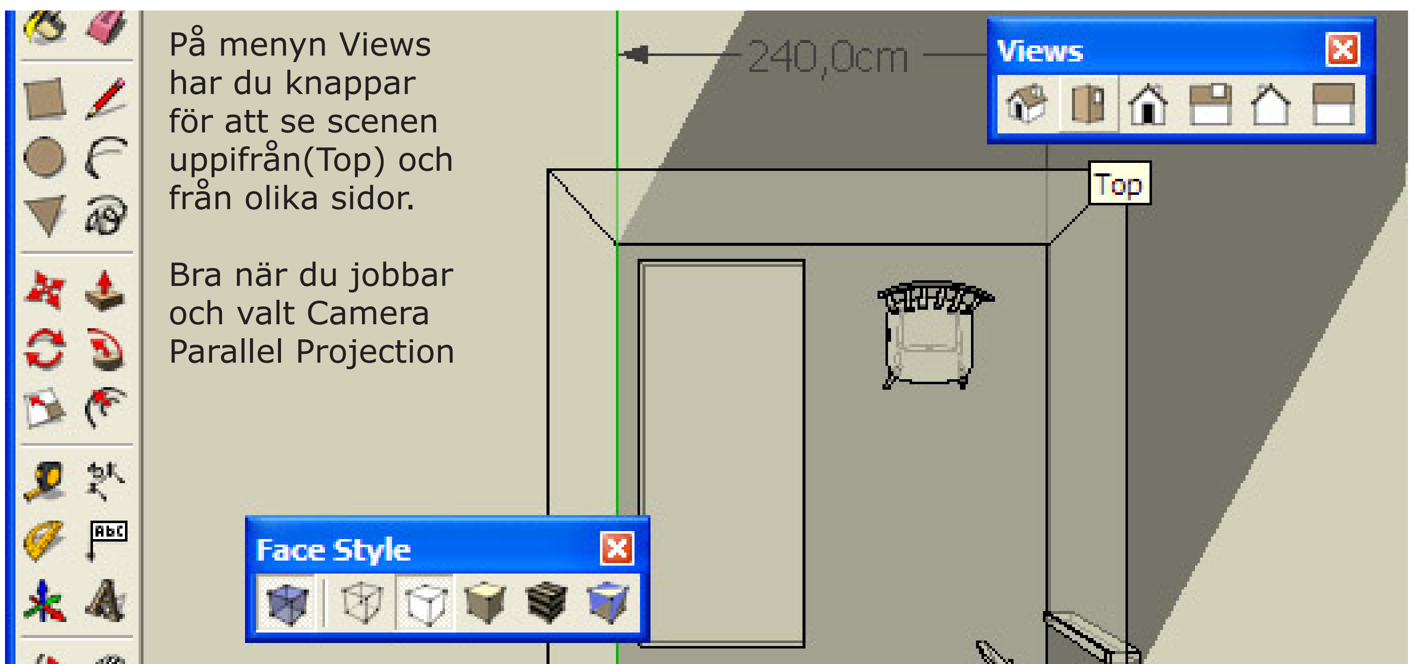
Sen klicka
Export
och din bild sparas
i den mapp du valt.





Så här blev bilden av mitt rum.





Det här var grunderna i att skapa ett rum. Så lycka till med det fortsatta arbetet med att skapa Mitt rum med Sketchup önskar 4D Skolan.